ПОТУСТОРОННИЕ ВОЙНЫ

РИМ

МИР ДЛЯ НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

SAVAGE WORLDS

РИМ

Санкт-Петербург
Студия 101
2017

УДК 794.02
ББК 77.056я92
С 88

Перевод: Надежда Раева.
Редактор: Анастасия Гастева.

Пол Уэйд-Уильямс и другие
С 88 Потусторонние войны: Рим / Пер. с англ. — СПб.: Студия 101, 2017. — 128 с., илл.

УДК 794.02
ББК 77.056я92

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

© 2017, Studio 101. Authorized translation of the English edition
© 2013, Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group).
This translation is published and sold by permission
of Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group),
the owner of all rights to publish and sell the same.

СОДЕРЖАНИЕ

VIRES ET HONOS (СИЛА И ЧЕСТЬ) 5
Добро пожаловать в легион! 6
Структура легиона 7

LEGIONARIUS (В ЛЕГИОНЕ) 7
Воинские звания 9
Военное правосудие 11
Военные будни 12
Тактика 13

CREATIO MILITIS (СОЗДАНИЕ СОЛДАТА) 14
Языки 15
Производные параметры 15
Род деятельности 15
Легионеры 16
Ауксилии (вспомогательные войска) 18
Другие виды деятельности 19
Изъяны 19
Черты 20

ARMA (ВООРУЖЕНИЕ) 25
Меры измерения 25

PRAESCRIPTA MUNDI (ПРАВИЛА ИГРОВОГО МИРА) 31
Путешествия 31
Град стрел 31
"Черепаха" 32
Осада 32
Война на море 36
Трофеи 37
Награды и продвижение по службе 37

HISTORIA ROMANA (ИСТОРИЯ РИМА) 39
Рождение Рима 39
Монархия 39
Ранняя республика 40
Карфаген 40
Поздняя республика 42
Цезарь 43
Хорошие, плохие и безумные 44
Династия Флавиев 46
Упадок 46
Расцвет Восточной империи 47
Варварские орды 47

LOCI (ПУТЕВОДИТЕЛЬ) 48
Aegyptus (Египет) 48
Африка 48
Альпийские провинции 51
Малая Азия 52
Балканы 54
Британские острова 54
Галлия 55
Германия 56
Греция 57
Испания 58
Италия 58
Ближний восток 59

РАЗДЕЛ ГЛАВНОКОМАНДУЮЩЕГО 60

ARCANA (ТАЙНЫ) 61
Сыны соломоновы 61
Новые черты 61
Военные трофеи 62
Интрелюдии компании 62
Безумие 63

MILITAE (ВОЕННЫЕ КАМПАНИИ) 65
Вторая Пуническая война 66
Третья Македонская война 70
Падение Карфагена 71
Галльские войны Цезаря 72
Правь, Британия 75
Королева БоудикаА 76
Иудейское восстание 78
Германские войны 79

КОНСТРУКТОР ПРИКЛЮЧЕНИЙ 81

BESTIAE ET MILITES (СОЛДАТЫ И ЧУДОВИЩА) 85
Народ Рима 85
Враги Рима 89
Бестиарий 92

LEGATUM (НАСЛЕДИЕ) 105
Кошмарный сон Рима 106
Кровавые горы 115

VERBA (ГЛОССАРИЙ) 123

VIRES ET HONOS (СИЛА И ЧЕСТЬ!)

Требия, 218 г. до н. э. У подножия Альп, недалеко от реки Требии, армия консула Тиберия Семпрония Лонга боролась с пронизывающим зимним холодом. Лазутчики докладывали, что войско карфагенского полководца Ганнибала каким-то образом смогло пересечь Альпы и теперь продвигалась вглубь Италии. Семпроний перекрыл противнику единственный путь на юг — и теперь армии стояли лицом к лицу, отделённые лишь затянутой льдом Требией. Семпроний приказал первой когорте пересечь реку при поддержке с флангов кавалерией и галльскими наёмниками. Но не успели они дойти и до середины реки, как лёд под ногами треснул и вода забурлила. Невиданные существа, поднявшиеся из клокочущих глубин, сбили тяжело вооружённых легионеров с ног и утащили на дно Требии.

Mare Nostrum*, 72 г. до н. э. Гребцы уже выбились из силы, когда наконец раздался приказ остановиться. Легионеры на палубе выжидали, вглядываясь в клубящийся туман, поднявшийся над морем. Гай Юлий Цезарь, молодой и многообещающий предводитель, поднял силы римского флота, чтобы отомстить сицилийским пиратам, когда-то захватившим его в плен. Волны нежно ласкали борта галер, пока впередсмотрящие напрягали зрение и слух, чтобы не упустить ни единого признака приближения сицилийских кораблей. Крик патрульного отозвался странным эхом сквозь туман, и все взоры устремились туда, куда указывала рука поднявшего тревогу. Сквозь туман пробиралась дюжина галер с разодранными парусами и изъеденной червями обшивкой. На мачтах развевались флаги — карфагенские флаги, но последний корабль карфагенского флота был потоплен больше ста лет назад…

Тевтобургский лес, 9 г. н. э. Солдаты легионов XVII, XVIII и XIX с трудом пробирались через болота Тевтобургского леса. Армия шла по незнакомой земле, тщетно пытаясь найти хоть какой-то признак восстания местных жителей, которое их командующий поклялся подавить. Идти приходилось по узкой тропе — и легионы неосмотрительно растянулись в тонкую линию на дюжины километров.

Атаковали их неожиданно: лавина германских воинов нахлынула из леса, сопровождая град метательных копий воинственными кличами. Уцелевших после первой атаки легионеров обуял ужас — и они врассыпную кинулись с тропы в болото, в почерневшие руки обитателей мрачных топей…

Дакия, 105 г. н. э. Луна уже поднялась высоко над горизонтом, когда легион закончил дневной

* *«Наше море», так римляне называли Средиземное море.*

переход. Император Марк Ульпий Нерва Траян (для подчинённых просто Траян) приказал разбить лагерь. Где-то там, в тумане — богатейшие золотые шахты Дакии, цель этого изнуряющего похода. Дозорные заняли свои места, пока остальные усталые солдаты вбивали колья в неподатливую каменистую почву. Стук молотков громовым эхом разносился по горам, но и он не смог заглушить истошные вопли.

Части IV центурии II когорты поспешили на крик — и увидели распростёршихся на земле дозорных, чьи лица стали мертвенно-бледными и застыли в гримасе ужаса. В ночи раздался еле различимый звук вынимаемых из ножен гладиусов, а из тьмы показались существа, которых можно было бы принять за людей, если бы в лунном свете их острые клыки и красные глаза не мерцали так кровожадно…

Германия, 180 г. н. э. Солдаты IX испанского легиона сквозь туман, разлитый по равнине, безмолвно разглядывали мрачные очертания леса вдали. Солнце ещё не скрылось за горизонтом, а полная луна уже давно взошла. Центурионы произносили воодушевляющие речи, призывая воинов смело сражаться, держась до последнего. За рядами пехоты слышались звуки натягиваемых канатов и шипение пламени — это заряжали катапульты зажигательными снарядами со смолой.

Как будто по команде из леса показались германские воины. Эхом разнёсшиеся яростные боевые кличи и стук мечей о щиты заставили содрогнуться даже самых закалённых ветеранов. Затрубили горны — и один из легионов выступил черепахой, подняв щиты и выставив вперёд гладиусы. Но стоило солдатам приблизиться, как ряды германцев расступились, и на равнину обрушилась лавина оскаливших зубы ночных чудовищ…

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ЛЕГИОН!

В далёком беломраморном Риме сенат (или император) решил отправить в поход армию, чтобы принести порядок и цивилизацию окружавшим римлян варварским племенам. Туда направляются легионы солдат.

Риму нужны бойцы, храбрые и верные императору люди, которых не остановят ни дремучие леса, ни палящий зной пустынь, ни неприступные горы варварского мира, скрывающего неописуемые ужасы. «Потусторонние войны: Рим» — это новый игровой мир по правилам Savage Worlds, который погрузит вас в атмосферу кровавых войн и кошмарных тайн прошлого. В этой книге есть всё необходимое для создания захватывающих сюжетов приключений времён Римской республики и империи.

Вы можете выбрать любую эпоху существования римской армии, а это более пяти столетий. Ваши персонажи могут бороться против войск Ганнибала, восседающих на боевых слонах, или, присягнув Юлию Цезарю, столкнуться с дикими галлами, кровожадными друидами Британии или воинственными германскими племенами. Ваши герои получат шанс раскрыть страшные тайны варварских культов или даже вступить в ряды сверхсекретного братства, чья цель — искоренить их. Для ведущих (в «Потусторонних войнах» их называют Главнокомандующими) в этой книге собраны полный конструктор приключений и два сценария. В «Потусторонних войнах» мы рассмотрели все стороны военных приключений (от локальных стычек до массовых сражений) тех тревожных кровавых времён.

Чтобы насладиться игрой, вовсе не обязательно иметь учёную степень по истории. В книге вы найдёте краткий обзор истории Рима, чтобы было удобно ориентироваться в эпохах кампаний, которые вы выберете для игры. Всего лишь краткий экскурс — и ваши герои будут готовы!

Чтобы погрузить игроков в нужную атмосферу, перед началом кампании не помешает посмотреть пару фильмов или сериалов по теме. Особенно хороши сериал «Рим» от HBO и «Спартак», а также фильм «Гладиатор». На счету Голливуда 50-х гг. тоже есть несколько достойных эпопей, таких как «Падение Римской империи», «Камо грядеши?» и «Клеопатра». Конечно, большинство из них не претендуют на историческую точность, но вполне могут дать игрокам (если те совершенно не знакомы с эпохой) хоть какое-то представление о традициях, одежде и варварской кровожадности древнего мира.

Книг по теме, безусловно, издано огромное количество. Мы же посоветуем Стивена Дандо-Коллинза, автора, описывающего историю отдельных легионов, начиная с X легиона Цезаря.

LEGIONARIUS (В ЛЕГИОНЕ)

Что являлось символом мощи Рима? Это не сенат и не император, даже не дороги, не акведуки и не Колизей. Это несокрушимая армия, в которой железная дисциплина и суровые тренировки сочетались с превосходными доспехами и оружием.

Главные герои игры «Потусторонние войны: РИМ» — римские легионеры. Главнокомандующему придётся внести некоторые поправки, если он хочет провести кампанию про гладиаторов, мятежных рабов или «варварские» племена.

После реформ Мария в 107 г. до н. э. срок службы в легионах составлял 16 лет, а в эпоху империи он мог был продлён до 25 по желанию солдата. В армию брали мужчин, граждан Италии или Рима (включая римские провинции), достигших возраста 17 лет и проходящих по параметрам минимального роста и телосложения. Каторжники, рабы и чужестранцы легионерами стать не могли (хотя последние пополняли ряды наёмников).

Отвечавшие основным требованиям рекруты приносили присягу и затем отправлялись в учебный лагерь, где им буквально вколачивали военный образ жизни.

Римские солдаты неустанно тренировались: строевая подготовка и практические занятия с оружием (бои на деревянных мечах и метание копий в чучела) превращали обычную толпу в высокоорганизованное и дисциплинированное войско.

Гарнизоны постоянно проводили строевые учения и патрулировали окрестности — это позволяло разом убить двух зайцев: помогало солдатам поддерживать превосходную форму, а также служило местным жителям напоминанием о всевидящем оке сената или императора.

Отслужив положенный срок, солдаты получали небольшое денежное вознаграждение и право на участок земли, ценность которой варьировалась в зависимости от количества выслуженных лет.

Для Рима это было вдвойне выгодно, так как, во-первых, заметно увеличивало число мелких землевладельцев, а это, в свою очередь, позволяло вырастить больше урожая, необходимого, чтобы прокормить растущее городское население. Во-вторых, такие земли часто располагались в далёких провинциях, т. е. отслужившие солдаты могли защищать свои владения и быть снова мобилизованы в случае вторжения.

СТРУКТУРА ЛЕГИОНА

Костяк легиона составляли регулярные войска, отличавшиеся профессионализмом и дисциплиной. В разные времена Рим насчитывал от 4 до 60 легионов. Далее в скобках мы приводим количество солдат, характерное для того или иного воинского формирования в эпоху поздней респуб-

лики и ранней империи (информацию о ранней республике вы найдёте на стр. 40).

Как правило, в каждой центурии 10 контуберниев, в когорте шесть центурий, в легионе десять когорт.

- **Контуберний (8):** мельчайшей тактической единицей легиона был контуберний (буквально, «общий шатёр»), состоявший из восьми человек. Возглавлялся десятником. Каждый контуберний в походе занимал отдельную палатку (так и появилось название), а также пользовался одним жёрновом и ел из одного котла, которые переносил мул, приписанный к отряду.
- **Центурия (80):** несмотря на название, в центурии обычно было всего 80 солдат и ещё 20 невоенных — поваров и других слуг. Она возглавлялась центурионом и делилась на 8–10 контуберниев. У каждой центурии было своё знамя — сигнум (signum), оно отражало боевые заслуги, а также указывало на пункт сбора солдат.
- **Когорта (480):** шесть центурий формировали когорту, наибольшую тактическую единицу внутри легиона. Когорту возглавлял старший центурион (pilus prior). Первая когорта численностью вдвое превосходила остальные (800–960 человек, в зависимости от эпохи) и состояла из удвоенных центурий (160 солдат в каждой).
- **Легион (5280–6000 человек):** насчитывал десять когорт. Возглавлялся легатом или префектом лагеря. У каждого легиона был особый знак — «орёл» (aquila). Он нёс на себе все воинские награды и высоко чтился. Потеря орла считалась позором и могла привести к расформированию легиона.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ

В легионе были не только римские солдаты, но и вспомогательные войска, состоявшие из иностранных наёмников и специализированных отрядов. Обычно число наёмников и легионеров совпадало.

Во вспомогательных войсках служили балеарские пращники; критские, набатейские и сирийские лучники; галльская, германская и нумидийская конница, а также велиты — пешие бойцы в лёгких доспехах, вооружённые метательными копьями. Когорты наёмников состояли из 500 или 1000 человек под командованием римского офицера.

В специализированных войсках служили инженеры, лекари, жрецы и вестовые. Их отряды были значительно меньше: от одного человека (или контуберния) до центурии.

Также за каждым легионом следовали караваны мулов (у каждого контуберния был свой мул, перевозивший палатку, жернова, котёл и дополнительные пайки).

Осадные орудия: чаще всего на когорту приходилась одна катапульта (т. е. шесть на легион), а на центурию один скорпион (60 на легион). Их перевозили мулы. Каждое орудие управлялось артиллеристами и поддерживалось в исправном виде плотниками, которые могли не только ремонтировать старые, но и создавать новые осадные орудия.

ВОИНСКИЕ ЗВАНИЯ

Как и в любой другой, в римской армии была своя иерархия. В этом разделе мы приводим военные звания, принятые в легионах ранней империи. В скобках мы указали количество солдат такого ранга на один легион.

- **Рядовой боец (Miles Gregarius):** буквально «обычный солдат», т. е. легионер без какого-то звания.
- **Десятник (Decanus, 480):** низший ранг легионера, командир контуберния. В кавалерии декурион (decurio) — это командир турмы, конного отряда из 30 человек. Это, за редкими исключениями, наивысшее звание, которое может иметь ваш персонаж на начало игры.
- **Тессерарий (Tesserarius, 60):** в каждой центурии был тессерарий, командир стражи и помощник опциона, который мог занять место последнего, если тот погибал в бою либо был серьёзно болен. Третье по важности звание в центурии.
- **Опцион (Optio, 60):** помощник центуриона, а следовательно, второй по рангу офицер центурии. Помимо замещения центуриона в случае его болезни или гибели, опцион также выполнял за последнего множество повседневных обязанностей, таких как обучение солдат и управление делами лагеря.
- **Центурион (Centurio, 45):** во главе каждой центурии легиона стоял центурион, хотя некоторые предводители носили и другие титулы, указанные ниже. Как и сержанты в современной армии, центурионы были основной опорой римских войск, они изо дня в день отвечали за управление легионом, а также командовали солдатами на поле боя. Обычно это звание получали офицеры, зарекомендовавшие себя как превосходные воины, заслужившие уважение своих бойцов, но некоторых специально назначали на этот пост власть имущие, которых не всегда устраивали их ближайшие подчинённые.
- **Центурионы первого ряда (Primus Ordino, 5):** 5 центурионов, возглавлявших со второй по шестую центурии первой когорты.
- **Старший центурион (Pilus Prior, 9):** командиры первых центурий в когортах со второй по десятую, также возглавляют свои когорты.
- **Примипил (Primus Pilum, 1):** «первое копьё» (а точнее, «первая линия») — это должность верховного центуриона, наивысшее

звание, которое мог получить военный. Он командовал первой когортой и был четвёртым в иерархии легиона.

- **Трибун (Tribunus, 5):** трибуны служили помощниками легата. В большинстве случаев они были штабными офицерами, ответственными за управление лагерем под начальством префекта, но некоторым давали право командования когортой в бою. Если вы выберете черту *трибун* при создании персонажа, то начнёте игру в этом звании.
- **Префект лагеря (Praefectus Castrorum, 1):** «начальником лагеря» обычно назначался кадровый офицер с большим стажем, чаще всего примипил, отслуживший свой срок и получивший продвижение в качестве награды. В его обязанности входило обучение солдат либо тактическое командование. Это третий по значимости ранг в легионе.
- **Трибун-латиклавий (Tribunus Laticlavius, 1):** старший трибун, второй в иерархии легиона. Должность буквально значит «имеющий право на ношение латиклавий», что пошло от названия одежды, которую обычно носили такие трибуны, — длинных туник с вертикальными полосами.
- **Легат легиона (Legatus Legionis, 1):** высшее звание в легионе, его назначает император или сенат (в зависимости от эпохи). Не у всех легатов был военный опыт, поэтому зачастую префект лагеря выполнял роль боевого командира. Многие легаты были губернаторами провинций или консулами во главе отдельного легиона, собранного для защиты провинции.
- **Легат Августа пропретор (Legatus Augusti pro Praetore):** «легат императора» назначался императором или сенатом; под его властью было множество легионов. Обычно он также являлся губернатором провинции, из которой набирались легионы.

ДРУГИЕ ЗВАНИЯ

- **Сигнифер (Signifer):** знаменосец центурии. По рангу немного превосходил обычного легионера, но реальной власти практически не имел.
- **Аквилифер (Aquilifer):** знаменосец легиона, но по званию не сильно отличался от сигнифера (хотя денег получал больше).
- **Префект (Praefectus):** командовал конным отрядом или когортой наёмников. По иерархии близок к трибуну. Префектом мог быть только римлянин. Если ваша игра полностью про вспомогательные отряды, то это звание получают персонажи с чертой *трибун*.

МОРСКИЕ ЗВАНИЯ

Иерархия римского флота гораздо проще, чем наземной армии.

- **Рядовой моряк (Miles Classicus).**
- **Центурион флота (Centurio Classicus):** командир морской центурии.
- **Наварх (Navarchus):** капитан боевого корабля.
- **Префект флота (Praefectus Classis):** глава флота, римский эквивалент звания адмирала.

ВОЕННОЕ ПРАВОСУДИЕ

Законы в римской армии были суровыми и беспощадными, солдат карали за малейшие проступки. В этом разделе мы приводим самые распространённые наказания. Если же у вашего Главнокомандующего доброе сердце, он, вероятно, не захочет осуществлять самые жестокие из них, ведь мало кому будет по душе пойти на казнь только потому, что из-за неудачной проверки в *массовом сражении* ваш отряд разгромили и пришлось спасаться бегством. Командиры могут найти альтернативу обычным наказаниям, если позволяют обстоятельства. Разрешите персонажу оправдаться перед командованием или воспользоваться правилами по социальным конфликтам, если дело дошло до малого военного трибунала или судебного слушания.

Ваши герои всё равно столкнутся с наказаниями, если не в роли жертвы, то как наблюдатели (либо исполнители).

Вот что использовалось в римской армии, чтобы покарать человека физически или морально.

- **Побои:** неподчинение, ненадлежащее состояние экипировки, мелкие беспорядки наказывались побоями или бичеванием. 20 ударов приводят к *утомлению* от синяков и шишек, большее количество (до 60) — к *истощению* (см. «Опасности» в «Дневнике авантюриста»). При продолжении побоев персонажу придётся проходить проверку *выносливости* после каждых дополнительных 20 ударов, в случае провала легионер получает *ранение* и может оказаться *при смерти*.
- **Наряды вне очереди:** нарушители вынуждены выполнять дополнительную работу, например, нести двойное дежурство, копать могилы или отхожие места. Наказанный подобным образом легионер должен пройти проверку *выносливости*, а в случае провала получить уровень *усталости*, каждый из которых снимается после восьмичасового отдыха. От этой *усталости* нельзя оказаться *при смерти*.
- **Денежный штраф (Pecunaria Multa):** сокращение заработка или привилегий. Персонаж теряет d4 трофеев каждый раз, когда получает такое взыскание (см. стр. XX).
- **Децимация:** хотя современное значение этого слова «массовая казнь» или «полное уничтожение», в оригинале термин относился к казни каждого десятого в отряде, повинном в неисполнении обязанностей, мятеже или бегстве с поля боя. Выбранные солдаты избивались до смерти на глазах у посрамлённых соратников. Последним затем приходилось либо какое-то время жить за стенами лагеря, без защиты, либо заново присягать в верности. Из каждого контуберния случайным образом выбирался один человек, которого забивали палками или дубинами до смерти.
- **Фустуарий (избиение палками):** в отличие от децимации, при которой наказывали целый отряд, казни здесь подвергался отдельный человек,

СТРУКТУРА ЛЕГИОНА ЭПОХИ РЕСПУБЛИКИ

Армия республики обладала очень простой, но не слишком гибкой структурой. Легион делился на три типа войск: гастаты (копьеносцы), принципы и триарии. Гастаты и принципы объединялись в десять манипул (120 человек), которые затем делились на две центурии (по 60 человек). Триарии, самые опытные солдаты в легионе, составляли 10 манипул по 60 человек в каждой.

В боевом порядке центурия с правой стороны считалась главной, а её центуриону подчинялся командир левой центурии. Отряды располагались так: сначала гастаты, за ними принципы и затем триарии. С флангов легион поддерживали вспомогательные отряды, за ними шла кавалерия.

В обычном легионе эпохи республики было 1200 гастатов и принципов, 600 триариев, а также 1200 наёмников и 300 всадников. Конные отряды представляли собой 10 турм (эскадронов) по 30 человек в каждой во главе с декурионом.

оставивший свой пост, заснувший на дежурстве или иным образом подвергший опасности легионеров. Горемыку прогоняли сквозь строй его же соратников, а те забивали его палками насмерть.

- **Сокращение пайков:** за мелкие нарушения военных законов солдатам урезали пайки (см. правила по голоду в «Дневнике авантюриста»).

ВОЕННЫЕ БУДНИ

Как и в большинстве других армий, в жизни римского воина было множество долгих периодов скучной гарнизонной службы, прерываемых короткими, но полными смертельных опасностей и кровавого хаоса временами.

Может быть, рутина военной службы была и скучна, но расслабленной такую жизнь тоже назвать трудно. Солдаты постоянно тренировались, оттачивали мастерство владения оружием, были заняты строевой подготовкой, добычей провизии, несли караул и патрулировали окрестности либо копали отхожие места (или могилы), не говоря о дежурствах и ведении быта (стирке одежды и полировке доспехов и оружия).

В постоянном лагере (castrum) легионеры могли посещать баню, иногда храм или алтарь, чтобы наблюдать за религиозными обрядами, или даже амфитеатр, чтобы посмотреть пьесу или гладиаторские бои. Все эти заведения располагались недалеко от лагеря. Каждый постоянный лагерь был окружён оборонительным рвом, по периметру располагались сторожевые башни. Обычно лагерь имел прямоугольную форму. Доступ внутрь осуществлялся через четверо ворот, деревянных либо каменных.

Под надёжной охраной стен располагались бараки (поделённые внутри между контубернией), амбары, мастерские, конюшни, отхожие места, лазарет, дома командиров и их старших помощников, а также отдельный дом префекта.

В мирных районах недалеко от лагеря были также рынки, таверны и бордели, где легионеры тратили свои заработки.

ПЕРЕДВИЖНЫЕ ЛАГЕРЯ

Во время переходов армия каждый вечер возводила новый лагерь. Ограждение делали из кольев, которые носил с собой каждый легионер. Внутри передвижной лагерь ничем не отличался от постоянного, только вместо зданий были палатки. Возведение такого лагеря каждую ночь отнимало у солдат и их слуг большую часть сил, и это не считая поисков воды, провизии и дров. В целом, жизнь была не из лёгких.

Известно, что легионеры давали начальникам взятки, чтобы те освободили их от повинностей, особенно таких неприятных, как копание могил и очистка отхожих мест в передвижном лагере, или таких изнуряющих, как ночное строительство.

ИГРЫ

В жизни римского солдата была не только работа. В свободное время легионеры расслаблялись, играя в кости (tesserae), шахматы (latrunculi) или табулу (предшественник нард).

В армии не было запрета на азартные игры, и солдаты бросали кости не только на деньги, но и чтобы разделить военные трофеи или выбрать, кому нести дополнительное дежурство по приказу центуриона.

ВОЕННЫЕ ТРОФЕИ

Хоть официальный заработок легионера был мал, военные трофеи позволяли заметно обогатиться. После решающей схватки солдаты мародёрствовали в поисках монет, доспехов, украшений и даже одежды. Более подробная информация о видах добычи на стр. 37 в разделе «Трофеи».

ПОЗЫВНЫЕ

Рим почти всегда находился в состоянии войны. Даже если не восставали племена внутри страны, постоянно возникали конфликты на границах. Поэтому, в целях безопасности, легионы пользовались позывными.

Каждую ночь, перед закатом, предводитель легиона назначал новые позывные (слово или фразу) на следующие сутки. Их писали на восковой дощечке и передавали трибуну дозорных, который затем сообщал их тессерариям, а те уже говорили их своим подчинённым.

Солдаты должны были выучить позывные наизусть, так как их требовали караульные и патрули. Могли они понадобиться и в бою, особенно во время гражданской войны, когда по внешности отличить врага от союзника было невозможно.

В периоды гражданских войн и других военных конфликтов позывные менялись прямо перед битвой, чтобы дезертиры не смогли раскрыть их врагу. Солдат, забывший позывные, получал суровый нагоняй от тессерария и наказывался в соответствии с принятыми законами, в большинстве случаев побоями, нарядами вне очереди и сокращением пайков. В бою забытый пароль мог привести к фатальному исходу.

ТАКТИКА

Римская армия была сильной и гибкой: сильной благодаря обучению и дисциплине, а гибкой, потому что солдаты были подготовлены к схваткам с совершенно разными врагами.

В боевом порядке когорты выстраивались в длинные линии, частично перекрывающие друг друга: четыре когорты составляли первую линию, три когорты — вторую и третью. В каждой линии солдаты разделялись на центурии — 4 ряда по 20 человек.

Конница по флангам давала защиту от обходных манёвров и возможность фланговых атак; а в арьергарде всадники могли заполнить образовавшиеся бреши в своих рядах либо атаковать ряды противников.

Вспомогательные отряды с осадными орудиями располагались либо за пехотой, либо между её отрядами.

Битву обычно начинали, осыпая противника градом стрел и снарядов из пращей, а осадными орудиями старались как можно сильнее повредить укрепления врага, если была возможность.

После этого пехота начинала наступление, останавливаясь примерно в 18 метрах от противника, чтобы метнуть копья. Затем легионеры, обнажив мечи и закрывшись щитами, продвигались навстречу беспощадной схватке в ближнем бою, защищённые с флангов наёмниками.

CREATIO MILITIS (СОЗДАНИЕ СОЛДАТА)

Лист персонажа для игры по «Потусторонги или на сайте www.peginc.com. Распечатайте по одному экземпляру на игрока и создавайте персонажа, следуя инструкциям ниже.

1) НАРОД

Вы можете выбрать одну бесплатную черту в процессе создания персонажа при условии, что он соответствует связанным с ней требованиям.

Персонажи без изъяна *иноземец* являются гражданами Рима (либо римлянами, либо итальянцами, получившими гражданство благодаря вступлению в легион — так поступали многие после реформ Мария в 107 г. до н. э.).

2) РОД ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Выберите один из видов деятельности, описанных на стр. 16 и далее. У большинства из них есть минимальные требования, в основном представляющие собой начальную степень обучения и обладание некоторыми навыками, необходимыми для соответствия роли. Некоторые виды деятельности можно выбрать только в определённый период долгой и богатой на события истории Рима.

Срок службы: легионеры служат либо 16, либо 25 лет (в эпоху республики и империи, соответственно). Бросок d6 покажет, сколько лет отслужил ваш персонаж на начало кампании. По окончанию срока герой должен или уйти в отставку, или остаться на службе на ещё один полный срок.

3) ПАРАМЕТРЫ

В начале игры значение каждой характеристики персонажа (ловкости, смекалки, характера, силы и выносливости) равно d4. Кроме того, у вас есть 5 пунктов, которые вы можете потратить на их улучшение. Чтобы повысить характеристику на одну ступень, вам понадобится 1 пункт. Вы можете тратить пункты, как вам заблагорассудится. Но помните, ни один параметр на старте игры не может превышать d12.

У вас также есть 15 пунктов, которые вам нужно распределить между навыками. Стоимость повышения значения навыка на одну ступень равна 1 пункту при условии, что значение навыка не превышает значение связанной с ним характеристики. Если вы хотите, чтобы значение навыка было выше значения характеристики, то каждое последующее повышение на одну ступень будет стоить 2 пункта.

В «Потусторонних войнах» доступны все навыки из «Дневника авантюриста», кроме пилотирования. Некоторые навыки (такие как судовождение, расследование, взлом и ремонт), скорее всего, не будут часто использоваться большинством персонажей, но взять их можно.

ЯЗЫКИ

Все персонажи говорят на латыни. В эпоху республики и империи также встречались следующие языки: германский, бриттский, карфагенский (пунический), дакийский, египетский, галльский, греческий, иврит, нумидийский, парфянский и фракийский.

Каждый язык — это отдельный навык, поэтому, чтобы знать, например, иврит, необходимо иметь *знания (иврит)* вдобавок к латинскому. На родной язык не нужно тратить пункты. Герой его знает по умолчанию. Если персонаж не римлянин, то он вынужден брать *знание (латынь)* в качестве навыка.

Если персонаж не является неграмотным, он умеет и читать, и писать на языках, на которых говорит.

ПРОИЗВОДНЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Харизма — это уровень привлекательности героя, значение которого суммируется с результатами проверок *убеждения* и *уличного чутья*. Модификатор вашей *харизмы* равен 0 либо соответствует сумме преимуществ и штрафов за черты и изъяны.

Шаг как правило равен 6, но на него влияют черты и изъяны.

Защита равна 2 + половина значения *драки*. Этот параметр может меняться в зависимости от преимуществ и штрафов за черты и изъяны, а также от типа снаряжения персонажа.

Стойкость равна 2 + половина значения *выносливости*. Черты, изъяны и доспехи могут изменять этот параметр.

Рассудок отражает психическое состояние и самочувствие персонажа. На начало игры у вашего героя *рассудок* равен 2 + половина значения *характера*, если на него не влияют преимущества и штрафы за черты и изъяны.

Если вы повышаете значение *характера* после создания персонажа, это также добавляет по 1 пункту *рассудка* за ступень. Столкновение с ужасами войны и разными необъяснимыми явлениями может пошатнуть *рассудок* героя.

Если уровень *рассудка* падает до 0, у персонажа появляются психические отклонения (детальные описания доступны Главнокомандующему на стр. 64).

4) ЧЕРТЫ И ИЗЪЯНЫ

Великие герои представляют собой нечто большее, нежели набор характеристик и навыков. Уникальные таланты, особые возможности и ярко выраженные недостатки делают персонажей по-настоящему живыми и запоминающимися.

Вы можете взять один крупный изъян и два мелких. За крупный изъян вы получаете два пункта, за мелкий изъян — один.

За 2 пункта вы можете:

- повысить характеристику на одну ступень или
- приобрести черту.

За 1 пункт вы можете:

- увеличить значение навыка на одну ступень, если оно не превышает значения связанной с ним характеристики.

5) СНАРЯЖЕНИЕ

Персонажи «Потусторонних войн: Рим» — военные, поэтому получают стандартный набор снаряжения и вооружения (стр. 25).

6) ДЕТАЛИ БИОГРАФИИ

Финальным штрихом может стать краткая предыстория или биография персонажа. Поразмышляйте над тем, почему ваш герой решил служить в легионе и каковы его цели. Впрочем, вы можете сразу же начать игру и продумывать детали биографии уже в процессе.

Также следует выбрать, откуда персонаж родом. Поскольку армию собирали в определённых областях, легионеры должны быть из Испании, Заальпийской или Цизальпинской Галлии, Британии или непосредственно Италии.

РОД ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Персонажи выполняют одну из этих ролей. Вдобавок к перечисленной ниже экипировке солдатам выдают (либо они сами покупают) шипованные сандалии (caligae), походное снаряжение (sarcina), включающее запас сухарей (bucellatum) на 2 недели, пугио (кинжал), бурдюк с водой и кухонные принадлежности.

Стандартные кампании рассчитаны на персонажей-легионеров, но если вы решили ввести в повествование статистов — лекарей, разведчиков и т. п. — или вообще посвятить всю игру вспомогательным войскам, то в разделе Главнокомандующего есть вся необходимая для этого информация.

РИМСКИЕ ИМЕНА

Римские имена состояли из трёх частей:

Первым шёл **преномен**, выполнявший функции личного имени (в отличие от фамилии). Преномены выбирались по названию места или вещи. Например, имя Цицерон значит «нут», «турецкий орех».

Вторым шёл **номен**, родовое или клановое имя. Кланы объединял общий далёкий предок.

Третьим и последним был **когномен** — имя, отличавшие разные семьи в одном клане.

Преномен: Авл, Аппий, Гай, Квинт, Луций, Мамерк, Маний, Марк, Публий, Сервий, Секст, Сурий, Тиберий, Тит.

Номен: Аврелий, Анний, Антоний, Апулей, Атил, Веттий, Гортензий, Децим, Дидий, Кальпурний, Кассий, Клавдий, Корнелий, Лициний, Луцилий, Магий, Манлий, Норбаний, Овидий, Октавий, Оппий, Петроний, Плавтий, Помпей, Порций, Публий, Рутилий, Сульпиций, Теренций, Титий, Фабий, Флавий, Фурий, Целий, Элий, Юлий.

Когномен: Альбин, Африканский, Бестия, Брут, Вар, Гальба, Гракх, Даматский, Дивес, Друз, Кальд, Капрарий, Катон, Катул, Красе, Лентул, Лиментан, Лонг, Лукулл, Магн, Максим, Мерула, Назика, Нерва, Павл, Равилла, Регийский, Руф, Серран, Скавр, Страбон, Сулла, Сципион, Флакк, Цезарь, Цицерон.

«DEOS FORTIORIBUS ADESSE»

(БОГИ НА СТОРОНЕ СИЛЬНЫХ)

- ТАЦИТ

ЛЕГИОНЕРЫ

В эпоху ранней республики в легионе было три вида войск. Основной боевой силой являлись гастаты (hastati) и принципы (principes). Триарии (triari), ветераны легиона, использовались в качестве ударных войск или чтобы «заткнуть бреши» в первых рядах.

Отряды лёгкой пехоты состояли из велитов (velites), застрельщиков, вооружённых метательными копьями. Их задачей было сломать строй пехоты противника и отступить под защиту вооружённых щитами соратников.

В эпоху поздней республики и империи легионерами были высокопрофессиональные дисциплинированные войска тяжёлой пехоты.

ГАСТАТЫ И ПРИНЦИПЫ

Требования: сила d6+, выносливость d6+, драка d6+, метание d6+.

Снаряжение: лорика хамата (кольчуга), стальной шлем, клипус (средний щит), гладиус (короткий меч), пара кольев, долабра.

ТРИАРИИ

Требования: сила d6+, выносливость d8+, драка d8+.

Снаряжение: как у гастатов.

ВЕЛИТЫ

Требования: драка d6+, метание d6+.

Снаряжение: кожаная шапка, парма (малый круглый щит), кожаные поножи, три метательных копья, гладиус.

ЛЕГИОНЕРЫ ПОЗДНЕЙ РЕСПУБЛИКИ И ИМПЕРИИ

Требования: сила d6+, выносливость d6+, драка d6+, метание d6+, стена щитов.

Снаряжение: лорика хамата (кольчуга в эпоху республики) или лорика сегментата (пластинчатая броня в эпоху империи), шлем легионера, скутум (большой щит), гладиус, два пилума (тяжёлых копья), пара кольев, долабра.

ДЕСЯТНИКИ

Десятники (decani) — офицеры низшего ранга, командующие контубернием (8 солдат и слуга). В отличие от трибунов, десятникам приходилось самим пробиваться на верхние ступени

военной иерархии, а для этого нужно было неустанно трудиться и набираться опыта.

Десятники кавалерии назывались декурионами.

Требования: сила d6+, выносливость d6+, драка d8+, десятник.

Снаряжение: лорика хамата (кольчуга в эпоху республики) или лорика сегментата (пластинчатая броня в эпоху империи), шлем легионера, скутум (большой щит), гладиус, два пилума (тяжёлых копья).

КОННИЦА

В эпоху ранней республики в конных отрядах (alae) служили богатые граждане Рима. На каждый легион приходилось 300 всадников, т. е. 10 турм по 30 человек. Они использовались как для противостояния кавалерии противника, так и для фланговых атак и погони за обращёнными в бегство солдатами.

Примечание: в те времена стремена (важнейшее приспособление для сохранения равновесия

в седле) ещё не изобрели. Поэтому атакующие *с разбегу* всадники получают +2, а не +4 к проверке урона (см. «Битва верхом» в «Дневнике авантюриста»).

Требования к всадникам: верховая езда d6+, драка d6+, всадник.

Снаряжение: лорика хамата (кольчуга), стальной шлем, парма, гаста (копьё), спата (длинный меч), боевая лошадь.

ТРИБУН

Трибунами были военные благородного происхождения, обязанные своим статусом семье. Некоторые служили в командном составе, другие были штабными офицерами или советниками высшего руководства легиона.

Требования: военный трибун.

Снаряжение: лорика мускулата (бронзовый нагрудник), бронзовые поножи, шлем легионера, гладиус.

АУКСИЛИИ (ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ВОЙСКА)

Иноземные солдаты служат вместе с римлянами, но не имеют статуса легионера и редко поддерживают с ними общение. В большинстве армий количество легионеров и наёмников примерно совпадает.

ПЕХОТА ВСПОМОГАТЕЛЬНЫХ ВОЙСК

Отряды наёмников использовались, чтобы атаковать противника с флангов или задержать его, пока не подоспеют легионеры. Когорты ауксилиев схожи с легионерскими.

Требования к лучникам: иноземец, стрельба d6+.

Снаряжение: композитный лук (в некоторых регионах и в разные времена мог быть заменён на короткий лук), гладиус.

Требования к когортам: иноземец, драка d6+.

Снаряжение: лорика хамата, клипус, гаста, гладиус.

Требования к застрельщикам: иноземец, метание d6+.

Снаряжение: 3 метательных копья, гладиус, парма.

Требования к пращникам: иноземец, метание d6+.

Снаряжение: парма, праща.

КАВАЛЕРИЯ АУКСИЛИЕВ

Со временем Рим всё чаще вместо всадников-римлян стал использовать иностранные конные отряды, более искусные в верховой езде.

Требования к тяжёлой кавалерии: иноземец, верховая езда d6+, драка d6+.

Снаряжение: лорика сквамата (чешуйчатый доспех), стальной шлем, гаста и клипус или кон-

тос (копьё), спата, боевой конь в пластинчатой попоне.

Требования к лёгкой кавалерии: иноземец, верховая езда d6+, драка d4+, стрельба или метание d6+.

Снаряжение: кожаный доспех, парма, композитный лук (иногда короткий лук) или 3 метательных копья, спата, боевая лошадь.

ДРУГИЕ ВИДЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Время от времени Главнокомандующий может позволить присоединиться к отряду нелегионерам, особенно если это уже далеко не первая игра, а героям необходимо выполнять особенные задания. Здесь мы опишем наиболее распространённые занятия людей, связанных с римской армией, но не входящих в число легионеров. Остальным персонажам чаще всего вообще необязательно выбирать род деятельности.

ВЕСТОВЫЕ/РАЗВЕДЧИКИ

Вестовые (speculatores) и разведчики (exploratores) в римской армии вели наблюдение и служили лазутчиками и шпионами. И в легионах, и в преторианских лагерях вестовые изначально выполняли роль лазутчиков, но довольно быстро взяли на себя обязанности телохранителей, посыльных, патрульных и даже палачей. Задачей разведчиков было наблюдение за передвижениями противника.

И вестовые, и разведчики могли проникать в ряды противника в роли шпионов и наёмных убийц. Они с самого начала занимались шпионской деятельностью и породили такие организации, как грозную тайную полицию Римской империи — фрументариев (frumentarii).

Требования: смекалка d6+, драка d6+, внимание d6+, маскировка d6+, егерь.

Снаряжение: пугио (кинжал), одежда местного населения (для шпионажа). Лазутчики, служившие в легионе, имеют снаряжение, подходящее для соответствующего периода времени.

ГЛАДИАТОРЫ

Гладиаторы имели особый статус среди римлян. Будучи рабами, они всё же имели шанс стать знаменитыми воителями, поэтому к ним относились с невероятным уважением не только другие рабы, но и представители высших слоёв общества. Некоторым гладиаторам удавалось заслужить свободу и стать гражданами Римской империи. Иногда они сопровождали римские легионы, как в качестве инструкторов или охранников, так и для развлечения солдат. Изредка они дополняли малочисленные войска в качестве ударных отрядов.

Требования: сила d6+, выносливость d6+, драка d8+.

Снаряжение: зависит от роли (см. «Снаряжение» на стр. 25).

ЛЕКАРИ (ЭПОХА ИМПЕРИИ)

Римская империя процветала, и в армии всё чаще стали пользоваться преимуществами греческой медицины: в войсках появились постоянные лекари и целые полевые лазареты. Лекари (medicii) обладали довольно высоким социальным статусом, но влияния в решении большинства военных вопросов не имели.

Император Август даровал лекарям дворянские звания, поэтому в эпоху империи и поздней республики у большинства медиков есть черта *всадник (аристократ)*. В основном лекари были греками, следовательно, обладали мелким изъяном *иноземец*.

Требования: смекалка d8+, лечение d6+, лекарь.

Снаряжение: сумка лекаря (стр. 29), пугио (кинжал).

ИЗЪЯНЫ

Главнокомандующий вправе решить, можно ли использовать в игре следующие изъяны: *старость*, *глухота (крупный)*, *хромота*, *однорукий*, *одноглазый*, *одноногий*, *чужак*, *коротышка* (в армии есть требования к минимальному росту), *в розыске*, *юность*. К тому же мы заменили изъян *чужак* на изъян *иноземец* (см. ниже).

БЕЗДЕЛЬНИК (МЕЛКИЙ)

Этот солдат всё откладывает на потом, старается избежать любой работы или заставить кого-то другого сделать всё за него. Если же приходится что-то делать, он пытается закончить работу как можно быстрее. Бездельники получают штраф –2 к проверкам продвижения по службе.

Репутация лентяя не по вкусу его соратникам и старшим по званию, поэтому он получает –2 к *харизме* при общении с ними.

ИНОЗЕМЕЦ (КРУПНЫЙ/МЕЛКИЙ)

Ваш персонаж не является гражданином Рима, он родом из другого государства. В легионеры его не примут, но он может пойти в армию лекарем, наёмником, вестовым и т. п.

При наличии мелкого изъяна иноземец — грек (представитель единственной цивилизации, которую уважали римляне). Персонаж получает –2 к *харизме* при общении с «настоящими» римлянами, но начинает игру со *знанием латыни* d6 и своего родного языка.

Герой с крупным изъяном родом не из Рима или его признанных (цивилизованных) провинций. Такие иноземцы получают –4 к *харизме* при общении с «настоящими» римлянами, ими часто жертвуют их командиры, чтобы отвлечь внимание противника либо ради прикрытия отступающих легионов. Таким образом, вспомогательные войска состоят из одних иноземцев, тогда как кампания полностью сфокусирована на римлянах.

Иноземцам запрещено иметь рабов и служить в легионах. Кроме того, персонажи с таким изъяном могут быть вынуждены использовать знания местных особенностей в интересах империи, тем самым, вероятно, предавая собственный народ.

МЕДЛИТЕЛЬНОСТЬ (КРУПНЫЙ)

Солдат не слишком быстро воспринимает события и может впасть в ступор, когда начинается схватка. Во время боя он тянет две карты и выбирает худшую. Если первой картой оказывается джокер, то в этом раунде изъян медлительность на персонажа не действует.

Герои с этим изъяном не могут взять черту *стремительность*, но у них есть возможность улучшить свою реакцию, если они получат черту *хладнокровие* (не во время создания персонажа), что позволит им тянуть всего одну карту и действовать нормально. Получив *хладнокровие+*, солдат тянет две карты действия и выбирает лучшую.

НОВОБРАНЕЦ (МЕЛКИЙ)

Этот солдат служит не так давно, поэтому несколько неотёсан. Не у каждого новичка есть такой изъян — только у тех, кому нужно больше времени, чем остальным, чтобы приспособиться к суровым реалиям военного времени.

Новобранцы не получают *карт действия* в первом раунде сражения (атака всегда застаёт их врасплох). К тому же на все их проверки *внимания*, необходимые для обнаружения засад и ловушек, налагается штраф –2. Также штраф –2 налагается на проверки *общедоступных знаний*, связанных с боевыми действиями.

Чаще всего новобранцам достаётся самая неприятная работа: наряды на очистку отхожих мест, наказание рабов, доставка воды и т. п.

Естественно, солдат не может всегда оставаться новичком. После каждого относительно активного месяца службы герой совершает проверку *смекалки* (–2). При успешном прохождении проверки он либо начинает получать карты действия с первого раунда, либо избавляется от штрафов к проверкам *внимания* и *общедоступных знаний*. После ещё одного месяца усердной службы солдат получает возможность снова пройти проверку и избавиться от оставшихся штрафов. В итоге он перестаёт быть новобранцем.

ФОМА НЕВЕРУЮЩИЙ (КРУПНЫЙ)

Этот изъян подробно описан в «Дневнике авантюриста», но обратите внимание, что разум Фомы неверующего просто не готов к осознанию того, что эти безумные ужасы могут быть реальны. Персонажи с этим изъяном страдают от удвоенной потери *рассудка*. Но зато игру они начинают с *рассудком* +2.

ЧЕРТЫ

В нашем мире персонажам игроков недоступны следующие черты (хотя некоторые из них, возможно, станут доступны позже): *адепт*, *мистический дар (любой)*, *избранный*, *воин света/тьмы*, *мастер боевых искусств*, *золотые руки*, *богатство* и *рок-н-ролл*. Черты, для которых требуется что-либо из перечисленного выше, также под запретом.

Несколько других черт мы специально немного изменили, чтобы они соответствовали игровому миру. Ниже мы приводим их описание, а в скобках даём уточнения или названия черты на латыни.

ЧЕРТЫ ПРЕДЫСТОРИИ

ВЕТЕРАН КАМПАНИИ

Требования: новичок, смекалка d6+, характер d6+, выносливость d8+, драка d8+, метание d6+.

Этот ветеран отслужил многие годы и принимал участие как минимум в одной кампании.

Получить эту черту предыстории можно только при создании персонажа и только с согласия Главнокомандующего. Ваш персонаж на начало игры имеет ранг *закалённый*, что отражает долгие годы его службы. Создайте персонажа с рангом *новичок* и затем осуществите 4 повышения (то есть получите 20 пунктов опыта). Однако есть обратная сторона этой черты. Первые 20 пунктов опыта, которые персонаж получает во время кампании, идут на погашение этого «кредита», и на них нельзя приобрести новые повышения.

ВСАДНИК/ПАТРИЦИЙ (АРИСТОКРАТ)

Требования: новичок.

Патриции (имеющие должность в сенате) и всадники (несущие военную службу) составляли римскую аристократию. Обычных людей называли плебеями. Аристократы получают +2 к *харизме*.

У большинства благородных римлян есть небольшие земельные наделы, приносящие доход (т. е. в игре персонаж имеет всё, что ему необходимо), а также место, куда он может отправиться в перерывах между боевыми действиями. Аристократы также могут стать жертвами политических интриг как в Риме, так и среди высших эшелонов власти их собственного легиона.

СЕМЬЯ ВОЕННЫХ

Требования: новичок.

Отец персонажа далеко продвинулся по карьерной лестнице, став центурионом (а если Главнокомандующий позволит, то и командующим более высокого ранга) или легатом (если у него была черта *всадник* или *семья военных*).

Персонаж начинает игру с *дракой*, *стратегией* (аналог *знаний (военное дело)* в «Дневнике авантюриста»), *верховой ездой* или *метанием* d4 (на выбор игрока). Вдобавок к этому благодаря репутации отца он получает +1 к *харизме* при общении с офицерами в звании центуриона и выше, а также +1 к проверкам продвижения.

Но если он не живёт согласно принципам своего отца и позорит его славное имя (по мнению Главнокомандующего), то получает –2 к *харизме*, пока не восстановит репутацию.

ЖЕНСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

Игровой мир «Потусторонних войн» основан на исторических событиях, поэтому женщины быть легионерами не могут. Тем не менее у них есть возможность выполнять роли наёмников, солдатских жён, жриц, лазутчиков или соглядатаев.

Главнокомандующий также способен давать женщинам особые миссии типа сопровождения капризной дочери сенатора к её суженому или общения от его лица с торговцем или властителем далёкой провинции. По наущению коварного супруга или отца женские персонажи могут использовать свои чары, чтобы втереться в доверие к противнику и убить его (скорее всего, прибегнув к помощи яда).

Женщины-гладиаторы также существовали в Древнем Риме. Они могли найти способ присоединиться к легионам (официально или неофициально) в качестве телохранителей, разведчиков или доверенных лиц.

БОЕВЫЕ ЧЕРТЫ

БОЕВЫЕ ИНСТИНКТЫ

Требования: закалённый, драка d8+, внимание d8+.

У солдата хватает ловкости и навыков, чтобы противостоять нескольким врагам одновременно. В схватке с таким персонажем противники получают лишь половину преимуществ от *объединения сил* (округляется вниз).

БОЕВЫЕ ИНСТИНКТЫ +

Требования: ветеран, боевая закалка.

В схватке с таким персонажем противники не получают преимуществ от *объединения сил*.

КРОВЬ И КИШКИ!

Требования: ветеран.

Персонаж стал свидетелем огромного количества боёв и буквально омыт с головы до пят кровью поверженных врагов.

Он игнорирует проверки *храбрости* вызванные видом изувеченных тел, а также получает +1 к урону в кровавых рукопашных схватках.

МОГУЧИЙ БРОСОК

Требования: закалённый, сила d8+, метание d10+.

Герой обучен специальным техникам метания. Он увеличивает дистанцию метания на 1/2/4. Также он получает +1 к урону, если пользуется метательным оружием на ближней дистанции.

СТЕНА ЩИТОВ

Требования: новичок, римский легионер.

Римской армии удавалось победить вражеские силы, превосходящие их в несколько раз, благодаря железной дисциплине и слаженной работе солдат.

Легионер с этой чертой и щитом увеличивает *защиту* находящихся рядом с ним легионеров на 1, если у них тоже есть эта черта и щит. Максимальное преимущество от этой черты +2 к *защите* (если один человек стоит слева, другой справа), оно складывается с преимуществами *защиты* от щитов и оружия в их руках.

ЛИДЕРСКИЕ ЧЕРТЫ

БЕСЧЕСТЬЕ ХУЖЕ СМЕРТИ

Требования: ветеран, характер d6+, командный голос, держать строй!.

Герой приводил своё войско к несметному количеству побед, поэтому его подчинённые свято верят, что отступление навеки покроет их позором.

Благодаря лидеру солдаты получают +2 к проверкам *боевого духа* в *массовых сражениях.*

БОЕВОЙ КЛИЧ

Требования: ветеран, характер d8+, стратегия d10+, командный голос, боевой пыл.

У генерала развилась невероятная интуиция, позволяющая точно понять, когда форсировать атаку. Один раз за *массовое сражение* на этапе совершения проверок герой может издать «боевой

клич», приказывая какому-либо отряду атаковать или просто вдохновляя солдат пламенной речью. Сделать это необходимо до проверок. В случае успеха враг теряет один дополнительный жетон.

ИСКУССТВО ВОЙНЫ

Требования: Н, смекалка d8+, стратегия d8+.

Некоторые военачальники интуитивно чувствуют выгодную для себя стратегию и тактику. Такие предводители могут без малейших проблем дать отпор и победить большинство противников, легко предугадывая их замыслы. Герои, познавшие искусство войны, попадают на страницы летописей, а их слова цитируют столетия спустя как великую мудрость. Персонаж получает +2 к проверкам *стратегии* в *массовых сражениях*.

НАДЁЖНЫЕ СОРАТНИКИ

Требования: герой, смекалка d8+, стратегия d10+, командный голос, воодушевление.

Солдаты персонажа не погибают, но до конца боя всё же выбывают. При подсчёте количества выживших статистов Главнокомандующий может заново осуществить любые проваленные проверки. Эта черта действует на группу до 12 человек, преимущества от неё не складываются, если она есть у нескольких персонажей. Если вы командуете *массовым сражением* и потеряли жетон, бросьте d6. Если выпадет 6, то жетон остаётся у вас.

ФАНАТИЗМ

Требования: закалённый, командный голос, убеждение d8+.

Некоторые лидеры могут настолько воодушевить своих солдат, что те, не задумываясь, последуют за ними хоть в преисподнюю. Войска под командованием такого полководца получают +2 к проверкам *храбрости*.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

АКВИЛИФЕР

Требования: закалённый, характер d10+, драка d10+.

У каждого легиона есть знак или аквила (aquila). Он представляет собой древко копья с золотым орлом наверху. На аквиле указывается название легиона и полученные им награды. Аквилифер — это знаменосец легиона, опытный боец, ветеран, которому поручено беречь орла во время боя.

Персонаж с этой чертой освобождается от повинностей во время возведения лагеря (стр. 31), а со знаменем в руках получает преимущества одной из лидерских черт на выбор (но он должен отвечать всем её требованиям). Во время игровой встречи персонаж не может изменить этот выбор. Его *командный радиус* (обычно 5) суммируется с модификатором *харизмы*.

ЛЕКАРЬ (MEDICUS)

Требования: новичок, лечение d6+.

Персонаж с этой чертой способен быстро поднять раненых на ноги и вернуть в строй.

Если лекарю удаётся добраться до раненого статиста к концу раунда, в котором было получено *ранение*, персонаж может сразу совершить проверку *лечения* (–2). В случае успеха жертва оказывается в *шоке*, но *ранения* не получает.

МАТЁРЫЙ

Требования: закалённый.

Этому солдату пришлось на своём веку повидать такое, от чего большинство сошло бы с ума. Но он лишь стал менее восприимчив к таким событиям и продолжил службу.

Матёрый воин восстанавливает на 1 пункт *рассудка* больше во времена затишья. Обычно это происходит в промежутке между миссиями (и полностью зависит от решения Главнокомандующего). Если персонаж восстанавливает *рассудок* ещё и по другим причинам, то результаты суммируются. Более полную информацию о восстановлении *рассудка* Главнокомандующий найдёт на стр. 37.

ДЕСЯТНИК/ТРИБУН

Требования: новичок, драка d6+, командный голос.

Эта черта не только даёт право вести других в бой, но также и накладывает на командира ответственность за их жизни.

Персонажи, добившиеся ранга благодаря продвижению по службе, не получают преимущества от этой черты автоматически, но могут их приобрести. Эта черта удваивает *командный радиус* персонажа с 5 до 10 (или с 10 до 20, если у него есть черта *сила личности*).

Персонаж с этой чертой на начало игры является десятником и руководит обычными легионерами. Но с разрешения Главнокомандующего герой, обладающий чертой *всадник/патриций (аристократ)* или *семья военных*, может начать игру в звании трибуна.

Трибуны по рангу выше центурионов, но им редко поручают командование центуриями или большими отрядами — только если у них есть необходимые навыки (обычно для этого требуется *стратегия* d6 и выше). Это звание может потребоваться, только если персонажи игроков — группа офицеров, возглавляемая трибуном или состоящая из легионеров с таким рангом.

СИГНИФЕР (ЗНАМЕНОСЕЦ ЦЕНТУРИИ)

Требования: новичок, смекалка d6+, характер d6+, драка d8+.

У каждой центурии есть сигнум, состоящий из древка со знаками почёта, сверху увенчанного наконечником в форме открытой ладони — символом присяги, которую приносят все солдаты. Сигнум переносится знаменосцем центурии — сигнифером (signifer). В бою знамя служит пунктом сбора войск.

Персонаж с этой чертой освобождается от повинностей во время возведения лагеря (стр. 31), а со знаменем в руках получает преимущества одной из лидерских черт на выбор (но он должен отвечать всем её требованиям). Во время игровой встречи персонаж не может изменить этот выбор. В обязанности сигнифера также входит руководство так называемым «похоронным фондом» и сборы пошлин для обеспечения достойных похорон сослуживцам.

СОЦИАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

БОЕВОЕ БРАТСТВО

Требования: дикая карта, ветеран, мы команда!.

Эти солдаты вместе прошли огонь, воду и медные трубы. Такая связь закаляет людей, позволяя легче справляться с ранениями, которые в ином случае могли бы их вывести из строя.

Персонажи с этой чертой получают +1 к *стойкости* (максимум +4) за каждого «боевого брата» с этой чертой в радиусе 6 клеток. К примеру, если четыре легионера с чертой *боевое братство* стоят рядом, то каждый из них получает +3 к *стойкости*.

ARMA (ВООРУЖЕНИЕ)

Персонажи «Потусторонних войн: Рим» не покупают себе снаряжение — доспехами, оружием и предметами быта их снабжает империя, хотя затраты на всё это вычитаются из денежного содержания солдата, вкупе с отчислениями на похороны и любыми другими «налогами», которые могут прийти в голову начальнику хозяйственного снабжения.

Примечание: в таблицах мы используем сокращения. МШ — малый шаблон, СШ — средний шаблон, БШ — большой шаблон, ТО — тяжёлое оружие, ББ — бронебойность.

ПРИМЕЧАНИЯ О ДОСПЕХАХ

Неполная броня: если у персонажа есть только половина элементов доспеха (например, один наголенник или маника только на одном плече), её вес уменьшается вдвое.

Доспехи и вода: в воде особенно опасно находиться в доспехе, поэтому преимущества от него вычитаются из результатов проверки *плавания* и суммируются с штрафами за нагрузку.

Облачение в доспехи: броня в Риме относительно простая, поэтому для полного облачения требуется d6 минут.

Снятие доспеха: чтобы снять броню, требуется время — количество раундов, равное удвоенному преимуществу от доспеха.

Например, чтобы снять пластинчатую броню лорика сегментата, нужно 4 раунда. Если вы в воде, то, чтобы снять доспех, нужно пройти проверку *плавания* (вдобавок к другим требуемым проверкам).

ОРУЖИЕ И ДОСПЕХИ ГЛАДИАТОРОВ

Оружие и доспехи гладиаторов в достаточной мере стандартизированы. Ниже мы приводим наиболее распространённые. Владелец гладиатора решает, какие поножи и/или манику — металлические или кожаные — носит боец.

Димахер: два гладиуса, маника, поножи.

Гопломах: гаста, гладиус (как запасной вариант), шлем гладиатора, кольчуга на правой руке и на торсе, поножи на обеих ногах.

Ретиарий: сеть, трезубец (fuscina), кольчужный рукав на безоружной руке, поножи на ведущей ноге.

Фракиец: гладиус (или другой короткий меч), шлем гладиатора, парма (малый щит), маника на руке с оружием, поножи на обеих ногах.

МЕРЫ ИЗМЕРЕНИЯ

Здесь и далее все меры переведены в удобную для русских читателей форму, но при желании вы можете воспользоваться их древнеримскими эквивалентами, в чём вам поможет таблица ниже.

МЕРЫ ИЗМЕРЕНИЯ	
1 унция	28 г
1 фунт либра	327,45 г
1 пинта	568 мл
1 фут римский древний натуральный	0,25 м
1 г	0,035 унции
1 кг	(примерно) 3 фунта либра
1 л	(примерно) 2 пинты
1 м	(примерно) 4 римских фута

БРОНЯ

Тип	Броня	Вес
Кожаный доспех: тяжёлые меха или вываренная кожа, дающая минимальную защиту рук, ног и туловища.	+1	5
Лорика мускулата (бронзовый нагрудник): любимый доспех старших офицеров римской армии, а также воинов Греции и Карфагена. У римлян нагрудник зачастую богато украшен. Защищает только торс.	+3	12
Лорика сегментата (пластинчатая броня): её носили легионеры в эпоху империи. В фильмах чаще всего римляне одеты именно в лорика сегментата. Кольчугу эпохи республики заменили на гибкий доспех, состоящий из рядов находящих друг на друга металлических пластин. Закрывает руки и туловище.	+2	9
Лорика сквамата (чешуйчатый доспех): разнообразные доспехи из металлических, роговых, бронзовых или твёрдых кожаных пластинок. Покрывают руки, туловище и ноги.	+2	12
Лорика хамата (кольчуга): в эпоху Республики стандартной бронёй была кольчуга, лорика хамата, с юбкой из проклёпанной кожи спереди. Закрывала руки и туловище.	+2	11
Маника: защита руки и плеча, делалась из подвижных кожаных или металлических пластин. Почти всегда надевалась только на ведущую руку (с оружием).	+1/+2	1,5/2,5
Поножи: защита голеней из грубой кожи или бронзовых пластин, соединённых шнуром. У гладиаторов чаще всего один наголенник (на ведущей ноге, противоположной руке с оружием).	+1/+2	1/2

Защита головы

Тип	Броня	Вес
Кожаная шапка: обычная шапка из кожи, часто украшена костяными или металлическими вставками. Даёт только 50% защиты от ударов в голову.	+1	0,5
Стальной шлем: разновидностей было огромное количество. Даёт 50% защиты от ударов в голову.	+3	2,5
Шлем гладиатора: шлем гладиатора всегда полностью защищает голову. Внешний вид может сильно отличаться: в одних шлемах есть прорези для глаз, в других — металлическая сетка для защиты лица. В большинстве случаев прорези для глаз достаточно маленькие, поэтому на проверки *внимания* (если нужно что-то увидеть) налагается штраф –2.	+3	2,5
Шлем легионера: крепкий и сравнительно удобный шлем с нащёчниками и прорезями для ушей и глаз. С вероятностью 75% защищает от попадания в голову (более ранние версии легионерских шлемов — например, стальные — весят около 2,5 кг и дают только 50% защиты).	+3	2

Конский доспех		
Тип	**Броня**	**Вес**
Пластинчатая попона: используется некоторыми видами вспомогательных войск.	+2	7,5

ЩИТЫ

Тип	Вес
Клипус (средний щит): средние щиты дают +1 к *защите* и +2 к *броне* против дистанционных атак.	6
Парма (малый круглый щит): +1 к *защите*.	4
Скутум (большой щит): стандартный щит римских легионеров защищает от колена до шеи. В центре имеет утолщение для защиты держащей руки от проникающих ударов. Таким щитом можно ударить противника (сила+d4). Даёт +2 к *защите* и +2 к *броне* против дистанционных атак.	9

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Тип	Урон	Вес
Боевой топор	сила+d8	5
Гаста (копьё): длинное копьё эпохи ранней республики. Часто использовалось кавалерией как колющее оружие или вместо контоса. *Защита* +1, *дистанция* 1, двуручное. Копьё можно держать в одной руке, сидя верхом или используя щит, но при этом теряется преимущество *защиты* +1.	сила+d6	5
Гладиус (короткий меч): самый известный римский короткий меч.	сила+d6	2
Двуручный топор: излюбленное оружие германских воинов. ББ 1, *защита* –1, двуручный.	сила+d10	7,5
Дубина: лёгкие дубинки наносят урон, равный сила+d4; тяжёлые дубины — сила+d6.	см. текст	1/2
Контос (копьё): контос (contus у римлян и kontos у парфян) представлял собой двуручное копьё длиной примерно 3 метра. Применялся в бою и пешими, и конными отрядами. Пехота некоторых германских племён использовала контос как пику. ББ 2 при атаке верхом, *дистанция* 2, двуручное.	сила+d8	5
Посох: длинная жердь, используется в тренировках или при ходьбе. *Защита* +1, *дистанция* 1, двуручный.	сила+d4	4
Пугио (кинжал): любой кинжал или нож.	сила+d4	0,5
Сеть (retiarius): утяжелённая сеть, оружие гладиаторов-ретиариев. Если она используется для нанесения урона, атакующий совершает проверку *атаки* со штрафом –1. Также ею можно опутать противника. Это осуществляется по правилам *захвата*, за исключением возможности наносить урон в ходе последующих раундов. Жертву можно освободить, разрезав сеть. Она имеет *стойкость* 6, необходим режущий урон (см. «Дневник авантюриста», «Ситуативные правила боя»).	сила	5
Сика: короткий серповидный меч. Излюбленное оружие гладиаторов и даков, сика особенно эффективна против врагов со щитами. Игнорирует 1 пункт преимуществ *защиты* от щита.	сила+d6	1,5
Спата (длинный меч): в основном длинный меч был в ходу у галльской кавалерии, в более поздние периоды легионеры стали пользоваться спатой вместо гладиуса.	сила+d8	1,5
Топор	сила+d6	1
Трезубец (fuscina): даёт +1 к *обезоруживанию*.	сила+d6	3
Фалькс: удлинённая версия сики. Игнорирует 1 пункт преимуществ *защиты* от щита, двуручный.	сила+d8	4
Цестус: перчатка из толстой кожи обычно с металлическими накладками вокруг костяшек. Наносит несмертельный урон.	сила+d4	1

ДИСТАНЦИОННОЕ ОРУЖИЕ

Тип	Дистанция	Урон	Мин. сила	Вес
Топор метательный	3/6/12	сила+d6	—	1
Композитный лук	15/30/60	2d6+1	d6	2
Примечания: использовался в основном гуннами, парфянами и скифами. Десяток стрел весит 1 кг. Вне зданий выпущенные стрелы пригодны для повторного использования с вероятностью 50%, если на d6 выпадает 4–6. Под землёй и внутри зданий запас стрел восстанавливается, если на d6 выпадает 5–6 (т. к. они чаще ломаются).				
Якулум (дротик)	3/6/12	сила+d6	d6	1,5
Примечания: короткое метательное копьё, похожее на пилум. В ближнем бою обладает параметрами обычного копья (см. гаста) но без особенности дальность.				
Пугио (кинжал), метательный	3/6/12	сила+d4	—	0,5
Пилум	3/6/12	сила+d6	d6	1,5
Примечания: пилум — это тяжёлое метательное копьё. Металлический наконечник при ударе сгибается, что не позволяет противникам метнуть копьё обратно. Основное назначение пилума — воткнуться в щит противника, чтобы его нельзя было использовать как защиту в бою. Если вы атаковали противника, использующего щит, бросьте кубик. Если выпадет чётное число, пилум вонзается в щит. Жертва не может пользоваться таким щитом, пока не вынет из него копьё (проверка *силы* со штрафом –1). Починка наконечника брошенного пилума занимает 10 минут и требует инструментов, огня и успешной проверки *ремонта*. Для ближнего боя пилумы не подходят, поэтому приравниваются к импровизированному оружию.				
Короткий лук	12/24/48	2d6	d6	1,5
Примечания: см. примечания к композитному луку выше.				
Праща	4/8/16	сила+d4	—	0,5
Примечания: большинство пращников носит с собой запас снарядов, к которым применяются характеристики, указанные выше. Камни в качестве снарядов — это импровизированное оружие, поэтому на проверку *метания* налагается штраф –1. d6 камней можно найти при успешной проверке *внимания* за d10 минут в подходящей местности. Десяток снарядов (или камней) весят около 1 кг.				

ОСАДНЫЕ ОРУДИЯ

Тип	Дистанция	Урон	Преимущество при осаде	Команда	Перезарядка	Примечания
Баллиста	25/50/100	3d8	+1	2	1	ББ 4
Примечания: баллиста представляет собой гигантский арбалет, используемый против нескольких рядов пехоты и кавалерии. Если болт баллисты приводит персонажа в состояние *при смерти*, под угрозой оказывается и персонаж, стоящий сзади на соседней с ним клетке: совершите проверку урона (–4) и для него тоже.						
Катапульта	25/50/100	4d6	+3	6	2	ББ 10, ТО, СШ
Примечания: стандартная тяжёлая катапульта использует в качестве снарядов крупные камни, а также горящую смолу. Последняя наносит 2d10 урона в пределах среднего шаблона и вполне может поджечь несколько целей (см. «Дневник авантюриста»).						
Онагр	24/48/96	3d6	+2	2		ББ 4, ТО, МШ
Примечание: онагр (буквально «дикий осёл») — это лёгкая катапульта.						
Осадная башня	—	—	+4	12		Шаг 3
Примечания: осадные башни — деревянные постройки на колёсах. Их основное предназначение — обеспечение быстрого доступа атакующих на стены осаждаемой крепости. Покрытые шкурами стены такой башни обливают водой для защиты от возгорания. Внутри несколько этажей (обычно 3–4), соединённых лестницами. Спереди на верхнем этаже находится лестница с двумя крюками, которыми она крепится к осаждаемой стене, тем самым позволяя атакующим войскам ворваться в крепость. Передвижение громоздких осадных башен — это тяжёлый труд: на двухэтажную башню потребуется 20 человек, трёхэтажную — 30 и т. д., чтобы перемещаться с *шагом* 3. *Шаг* уменьшается на 1 за каждый недостающий десяток, в том числе неполный.						
Скорпион	20/40/80	2d6+2	—	1		ББ 2
Примечание: облегчённая версия баллисты, так же способна пробивать несколько рядов.						
Таран	—	2d6	+2	6		ББ 2, ТО
Примечания: тараны представляют собой тяжёлые обитые металлом брёвна. Их используют, чтобы пробивать ворота (но каменные стены ими нельзя разрушить). Урон увеличивается на d6 за каждый последующий раунд (максимально до 4d6) при ударах в одно и то же место. Таран с навесом даёт атакующим *среднее укрытие*, обычно его обливают водой для защиты от огня.						

БЫТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Тип	Вес
Абордажный крюк с верёвкой: абордажный крюк крепится к верёвке разной длины, но обычно не более 15 метров. Чтобы закинуть крюк, просто бросьте его в цель. Дистанция метания крюка 2/4/8. Если вы попали, то он зацепился и может выдержать до 90 кг веса.	5
Бурдюк: вмещает 2,5 л жидкости. Обычно в нём носят разбавленное водой кислое вино.	0,5
Верёвка (20 м): выдерживает 136 кг. За каждые 22 кг перегрузки каждую минуту или каждый раз, когда верёвка внезапно натягивается, бросайте d6. Если выпадет 6, верёвка лопается от тяжести.	7,5
Долабра: инструмент с киркой с одного края и лопатой или мотыгой с другого. Долабра совершенно не сбалансирована, если использовать её как оружие, поэтому персонаж получает штраф −1 к *защите* и проверкам *драки*. Долабра наносит урон, равный сила+d6.	2,5
Кол: у каждого солдата в походе с собой должно быть два отточенных кола, чтобы быстро возводить передвижные лагеря.	2,5 каждый
Кухонная утварь: небольшой котелок, тарелка, нож и ложка. Большой котёл входит в снаряжение каждого контуберния, и его везёт мул.	1
Масло: масло может быть и топливом для ламп, и эффективным оружием. Чтобы использовать масло как оружие, нужно налить его в глиняную бутыль с фитилём, который потом поджигается. При попадании в противника бутыль разбивается, обливая жертву горящим маслом. Чтобы поджечь фитиль, вам потребуется d6 раундов, если вы пользуетесь кремнём и огнивом (или 1 раунд, если пламенем), поэтому лучше всего поджигать фитиль до начала боя (фитиль горит 10 минут). Дистанция метания бутыли 3/6/12. Как только огонь касается того, что может загореться, бросьте d6, если выпадет 5–6, огонь перекидывается на цель, нанося d10 урона в раунд. Каждый раунд огонь может разгореться, как описано в «Дневнике авантюриста».	0,5
Палатка: палатки укрывают от непогоды измождённых солдат. Каждая вмещает 8 человек и во время кампании перевозится на муле.	10
Паёк: каждый солдат должен иметь при себе запас провианта, обычно это хлеб и немного овощей.	7,5
Плетёная корзина: римляне использовали корзины, чтобы убирать землю при копании рвов, а также чтобы переносить вещи в походе.	1
Походный мешок: кожаный мешок на толстой деревянной палке использовался для транспортировки личных вещей.	1
Свеча: свеча освещает пространство в пределах СШ в течение 2 часов. Она гаснет при сильном ветре или если несущий её человек пускается в бег.	0,5/2,5
Сумка лекаря: набор бинтов, хирургических инструментов и медикаментов: мазей, бальзамов и других лекарств. Даёт +2 к проверкам *лечения*, может использоваться 5 раз до того, как потребуется пополнение запасов.	5
Шатёр: шатры — это большие палатки, в которых живут офицеры. Шатры сильно отличаются размерами: они могут быть маленькими, в которых располагается всего 4–6 человек, либо огромными, императорскими, вмещающими свыше 30 человек и имеющими внутренние перегородки.	20
Факел: факел освещает пространство в пределах БШ. Правильно сделанный факел не гаснет 2 часа. Вы можете смастерить факел, если у вас имеется палка, тряпки и пол-литра масла (хватит на 10 шт.). Но такие факелы горят всего час.	1

"MURUM ARIES ATTIGIT" (ТАРАН КОСНУЛСЯ СТЕНЫ, НЕ ЖДИТЕ ПОЩАДЫ).

-РИМСКАЯ ПОГОВОРКА

ТРАНСПОРТ

Тип	Уск/ПС	Стойкость	КиП
Лёгкая колесница	шаг животного	6+1	1 возница + 1 пассажир

Колесницы (cisium) делались таким образом: на деревянный каркас натягивали кожу либо оплетали его лозой и прикрепляли к нему два колёса. В колесницу впрягали двух лошадей. Возницы и пассажиры получают *лёгкое укрытие* спереди и по бокам. Такой вид колесниц чаще всего использовался на поле боя.

Примечание: нужны 2–4 лошади.

Боевая колесница	шаг животного	7+2	1 возница + 2 пассажира

Боевые колесницы прочнее, чем лёгкие, тянут их 4 лошади, а не 2. Возницы и пассажиры получают *среднее укрытие* спереди и по бокам. Боевые колесницы вышли из употребления к эпохе республики, их в небольшом количестве можно встретить только у бриттов и в некоторых галльских племенах.

У некоторых колесниц в колёса вставлены лезвия. Чтобы использовать это приспособление против пехоты, возница совершает одну проверку *вождения* против защиты каждого врага на пути. Персонажи наготове также могут пройти встречную проверку *ловкости* против *вождения* — и использовать наилучший результат (*защиту* или *ловкость*). При успехе возницы лезвия наносят 2d6+1 урона ногам противника.

Примечания: нужны 4 лошади.

Галера

Галеры представляют собой длинные открытые корабли. Ходили на них в основном по Средиземному морю, хотя в прибрежных водах Северной Европы они также применимы. У галер есть паруса (у большинства 1–2 мачты), но во время штиля или в бою суда движутся при помощи вёсел.

Иногда на галеры ставили баллисты и катапульты, но это скорее исключение из правила, т. к. основной тактикой было пробить тараном корпус вражеского судна или при помощи корвуса (corvus) обеспечить атакующим доступ на корабль.

Примечания: у всех галер *тяжёлая броня*, таран (ТО, ББ 4, таранящий корабль получает вдвое меньше урона от манёвра). Со времён первой Пунической войны все римские галеры вооружены корвусом — абордажным мостиком, оборудованным острым металлическим крюком в виде вороньего клюва — подробнее на стр. 36.

Либурна	2/8 (2/4 под парусом)	11+4	120+30

Либурна — это судно с двумя рядами вёсел, обладающее большей скоростью и манёвренностью, чем трирема.

Трирема	1/4 (1/2 под парусом)	14+4	160+40

Трирема — галера с тремя рядами вёсел — основа Римского флота вплоть до заката империи.

Квадрирема	1/6 (1/3 под парусом)	19+4	200+60

Квадрирема имеет четыре ряда вёсел.

PRAESCRIPTA MUNDI (ПРАВИЛА ИГРОВОГО МИРА)

ПУТЕШЕСТВИЯ

Римские легионы побывали в разных уголках Европы, Азии и Африки, исследуя и завоёвывая новые земли, расширяя границы известного мира. В книге «Потусторонние войны: Рим» используются правила по путешествиям из «Дневника авантюриста». Войска движутся восемь часов, а римские солдаты после марша тратят ещё два часа на возведение передвижного лагеря (см. ниже).

ФОРСИРОВАННЫЙ МАРШ

Быстрее достигнуть цели помогает передвижение форсированным маршем. Для этого необходимо проходить групповую проверку *выносливости* каждые два часа после восьмичасового похода. Главнокомандующий в зависимости от размера войск решает, кто совершает проверки: весь легион или отдельная когорта и т. п.

Проваленная проверка вызывает *усталость* — утомление или слабость, из-за которых персонаж действует менее эффективном и может оказаться *при смерти*. Главнокомандующий допускает смерть персонажей во время форсированного марша только в исключительных обстоятельствах: при изнуряющей жаре или зверском холоде, либо если марш-бросок не прекращается неделями. Восемь часов полноценного отдыха снимают один уровень *усталости*, приобретённый во время сложного перехода.

ВОЗВЕДЕНИЕ ЛАГЕРЯ

Легионеры в походе вынуждены каждый вечер возводить передвижной лагерь, что только увеличивает усталость после целого дня на ногах в полном снаряжении, особенно при плохой погоде. В конце каждого дня, после возведения лагеря, каждый легионер должен совершить проверку *выносливости* в дополнение к проверкам при форсированном марше. При провале герой получает один уровень *усталости*, при критическом провале — два уровня, из-за чего может оказаться *при смерти*, но не умереть. Четыре часа отдыха снимают один уровень *усталости*, полученный при возведении лагеря.

Персонажи получают штрафы к проверкам *внимания* и должны прикладывать всё больше усилий (см. «Недосып» в «Дневнике авантюриста»), чтобы не уснуть на посту, ведь за такое нарушение им не избежать казни.

Чтобы не выполнять какую-либо обязанность, легионер может дать взятку старшему по рангу, потратив один трофей (см. пункт «Освобождение от повинностей» в разделе «Трофеи»).

ГРАД СТРЕЛ

Этот манёвр действует на игровом поле так же, как и *огонь на подавление* (см. «Автоматический огонь» в «Дневнике авантюриста»), но требует слаженных действий хотя бы 5 лучников. Каждая группа помещает на игровое поле один

средний шаблон и осуществляет совместную проверку *стрельбы*. Если стреляют семеро, используйте один шаблон, если десять человек — два шаблона.

"ЧЕРЕПАХА"

Знаменитое боевое построение «черепаха» (testudo) в основном использовалось при штурме крепостей и иногда против орд варваров и других плохо организованных войск. По команде центуриона солдаты по краям плотно сдвигали щиты, образуя «стены», а солдаты внутри выставляли щиты горизонтально вверх, создавая «крышу». Для такого построения необходимо минимум восемь человек.

Благодаря «черепахе» легионеры получают преимущества *надёжного укрытия*, а благодаря щитам ещё +2 к *стойкости*. Быстро в этом построении не побегаешь, *шаг* уменьшается вдвое. Солдаты внутри «черепахи» могут атаковать находящихся рядом врагов со штрафом –2 к *драке*.

ОСАДА

Враги Рима часто укрывались за высокими городскими стенами и в крепостях. Далее мы приводим правила для Главнокомандующего, которые будут кстати, если героям придётся осаждать вражеские укрепления или обороняться при нападении на их крепость.

ВРЕМЕННЫЕ РАМКИ

Осада может длиться несколько недель, месяцев, даже лет — всё зависит от силы обороняющихся и количества запасённой провизии. Если вам не хочется всё усложнять, просто считайте каждый раунд сражения равным неделе. После каждой проверки запасы обороняющейся стороны уменьшаются на 1. Стандартный размер запасов приведён на стр. 34.

МОДИФИКАТОРЫ СРАЖЕНИЯ

При подсчётах результатом обороняющегося будет сумма результата проверки его *стратегии* и преимущества оборонительного сооружения. Такой способ отражает не только толщину и *стойкость* стен, но и знание генерала обо всех сильных и слабых сторонах своей крепости.

Атакующий военачальник получает преимущество от осадных орудий в его распоряжении (см. таблицу «Осадные орудия»). Преимущества не суммируются — нападающему придётся выбрать наилучший показатель.

Массовые сражения в игре носят абстрактный характер: считается, что у атакующей стороны есть достаточно осадных орудий, если хватает жетонов. У нападающего должно быть количество жетонов, как минимум в два раза превосходящее преимущество от того или иного осадного орудия. Если жетонов не хватает, то орудия нель-

зя ввести в бой, либо они считаются разрушенными в предыдущем сражении. Например, если атакующая сторона хочет использовать катапульты (+3), ей для этого необходимо как минимум 6 жетонов. Если жетонов 5 или меньше, катапульты утеряны — вместе со всеми преимуществами, которые они обеспечивали. Поэтому очень выгодно при осаде иметь в запасе как можно больше типов орудий с разными преимуществами.

ПРОБОИНЫ В СТЕНЕ И ШТУРМ

Если во время *массового сражения* атакующий получает подъём и таким образом превосходит общую сумму показателей защитника, в стене образуется пробоина, достаточно большая, чтобы через неё внутрь проникло значительное количество солдат.

При этом нападающий может решить просто продолжить атаку без вторжения за стену. Преимущество сооружения при осаде при этом уменьшается на 1. Если в следующем раунде защитники побеждают, им удаётся залатать стену (и восстановить потерянный пункт преимущества), в ином случае пробоина остаётся.

Атакующие могут принять решение штурмовать укрепление через брешь в стене, чтобы захватить город или крепость в кровопролитном ближнем бою. В таким случае скорость сражения увеличивается и становится сравнимой с обычными массовыми сражениями: раунд длится примерно 20–60 минут, в зависимости от размера войск.

При этом преимущество защитника уменьшается на 1 (или больше, если в стене несколько открытых брешей). Если обороняющаяся сторона полностью проигрывает в *массовом сражении*, нападающие захватывают укрепление. По распоряжению командующего проигравших могут или пощадить, или казнить.

Если проигрывает атакующий, то его войска просто возвращаются в свой лагерь и продолжают осаду. Конечно, обороняющиеся могут решить взять инициативу в свои руки, выдвинуться из-за укрепления и атаковать противника в новом *массовом сражении*.

МОДИФИКАТОРЫ БОЕВОГО ДУХА

Основная цель осады — захват укрепления, а не полное его уничтожение. Самое простое решение — держать осаду и ждать, пока у защищающихся кончатся запасы еды. В такой ситуации следует учитывать модификаторы боевого духа при осаде.

МОДИФИКАТОРЫ БОЕВОГО ДУХА ПРИ ОСАДЕ

Модиф.	Условие
–1	Осталось 50% запасов.
–2	Запасы на исходе.
+X	Обороняющиеся получают модификатор, равный текущему преимуществу при осаде от фортификаций (вместо обычного +2).

РЕЗУЛЬТАТЫ УЧАСТИЯ ПЕРСОНАЖА В СРАЖЕНИИ

При осаде у персонажей есть два варианта поведения: сидеть и ждать или действовать. Если персонажи осаждены, воспользуйтесь таблицей результатов участия персонажа в сражении, чтобы узнать, как они поступят. Если они на стороне атакующего, у них есть отличная возможность принять участие в штурме. Используйте эти результаты вместо стандартных.

- **Провал:** персонаж сталкивается с ошеломляющим отпором защитников, или ему катастрофически не повезло. Он получает 4d6 урона.
- **Успех:** персонаж сражается хорошо и добавляет +1 к проверке *сражения* своей стороны, получая при этом 3d6 урона.
- **Подъём:** персонажу удаётся проникнуть со своим отрядом внутрь укрепления противника и уничтожить несколько важных построек или орудий, пока ему не дали отпор. Он получает 2d6 урона, но при этом добавляет +1 к проверке *сражения* своей стороны.
- **Два подъёма:** если это происходит в первом раунде, герой с двумя подъёмами (или наилучшим результатом, если два подъёма получили несколько персонажей) покрывает себя славой и награждается короной Муралис (если выживает в бою). Если это не противоречит ситуации, воину и его соратникам даже удаётся захватить часть вражеских укреплений! Благодаря подвигам персонажа, его сторона получает +2 к проверке *сражения*, а сам он выходит из боя невредимым. Если атакующий успешно проходит проверку *сражения* и его результаты выше, чем у противника, легионерам удалось прочно укрепиться на захваченной территории — преимущество укрепления сокращается на 1 (самое большее — до 0).

ФОРТИФИКАЦИОННЫЕ СООРУЖЕНИЯ

Ниже приведён список оборонительных сооружений, имевших широкое распространение во времена Рима. У каждого из них есть следующие параметры:

Стойкость ворот: *стойкость* главных ворот + *броня*. Получив одно *ранение*, ворота ломаются, и атакующие могут проникнуть внутрь, что снижает преимущество при осаде на 2. Ворота — наиболее укреплённое место во всей крепости, поэтому нападающим, скорее всего, будет дан жёсткий отпор.

Стойкость стены: насколько прочны внешние укрепления. Получение *ранения* означает, что в стене образуется брешь радиусом 3 клетки.

Преимущество при осаде: этот модификатор суммируется с результатами проверок обороняющегося генерала, а для остальных защитников служит модификатором боевого духа. При расчёте преимущества учитывается наличие фортификационных сооружений, таких как крепостной ров, и достаточное количество осадных орудий.

Защитники: количество солдат в крепости. Для защиты требуется гораздо меньше человек, чем для штурма.

Запасы: на сколько недель хватит провизии. Если у защитников есть время (и возможность) запастись едой перед осадой, этот показатель удваивается.

ПЕРЕДВИЖНОЙ ЛАГЕРЬ ЛЕГИОНЕРОВ

Каждую ночь легионеры возводили временные лагеря, окружённые частоколом и неглубоким рвом.

Стойкость ворот: 10+2.
Стойкость стены: 10+4.
Преимущество при осаде: +1.
Защитники: 100.
Запасы: 1.

ПОСТОЯННЫЙ ЛАГЕРЬ ЛЕГИОНЕРОВ

В эпоху республики такие лагеря были редкостью, но во времена империи получили широкое распространение, т. к. Риму стало жизненно важно обеспечить надёжную охрану границ на значительно увеличившейся территории. Крепкие стены постоянных лагерей сооружали из камня, дополнительную защиту давала насыпь.

Стойкость ворот: 18+4.
Стойкость стены: 22+8.
Преимущество при осаде: +2.
Защитники: 200.
Запасы: 3.

Крепость на холме

Такие крепости строились для обеспечения защиты местных жителей на время войны, в мирное время в них не жили. Вместо каменных стен по периметру расположено несколько рвов и высоких земляных насыпей с частоколом наверху. Главный вход закрыт воротами, атаку на них усложняют земляные насыпи. У такой крепости высокая *броня*, но это не значит, что использованный для их возведения материал так уж крепок, — просто катапультой сложно разрушить земляные насыпи.

Стойкость ворот: 18+4.
Стойкость стены: 15+20.
Преимущество при осаде: +2.
Защитники: 200.
Запасы: 4.

Крупный укреплённый город

Крупные города-крепости скорее можно встретить не в Риме, а в Карфагене, Египте или на Ближнем Востоке.

Стойкость ворот: 16+4.
Стойкость стены: 16+8.
Преимущество при осаде: +3.
Защитники: 250.
Запасы: 9.

Небольшой укреплённый город

Практически любой более-менее значимый город был обнесён стенами, будь то просто частокол, деревянная ограда или внушительные каменные стены.

Стойкость ворот: 16+4.
Стойкость стены (деревянной): 10+4.
Стойкость стены (каменной): 16+8.
Преимущество при осаде: +3.
Защитники: 75.
Запасы: 6.

Лестницы

Чтобы взобраться на стену укрепления, атакующие пользуются лестницами. Защитники могут оттолкнуть их, если пройдут проверку *силы* со штрафом –1 за каждого врага на лестнице (модификаторы размера каждого из врагов также вычитаются из результата).

Помочь столкнуть лестницу могут максимум 3 персонажа — остальным не хватит места.

Враждующие стороны могут использовать различные тактические приёмы, примеры которых описаны ниже.

Глухая оборона: защитники занимают исключительно оборонительную позицию и не рискуют ни единой жизнью ради нападения на врага, они пытаются предвосхитить действия атакующего: баррикадируют ворота и двери, в тёмное время суток не зажигают огней и т. п. Сторона в глухой обороне получает штраф –2 к проверке *сражения*, зато атакующий в случае победы снимает с защитника жетоны только за подъёмы, но не за успех.

Горящая смола или масло: вылить горящую смолу или масло на голову атакующих — довольно эффективный способ защиты укреплений. Тем не менее и масло, и смола скорее всего предназначались для других нужд или занимали место на складе, необходимое для остальных материалов. Обороняющиеся получают преимущество +2 к проверке *сражения*, но запасы уменьшаются на 1 пункт.

Останки животных: конечно, герои не станут забрасывать осаждённую крепость трупами животных, но злодеям такой план придётся по душе. При использовании этой тактики впервые атакующие получают +1 к проверке *сражения*. Если в этом раунде результат проверки нападающих больше результата обороняющихся, запасы штурмуемой крепости уменьшаются на 2 (а не на 1), т. к. останки животных распространяют заразу, начинается эпидемия, а защитники не успевают с этим справиться.

Отчаянная вылазка: безрассудная попытка быстро захватить крепость. При каждой вылазке атакующий получает +2 к проверке *сражения*, но автоматически теряет 1 жетон.

Подкоп: штурмующий посылает специальный отряд для подкопа под основание крепости. Прорыв тоннель и оказавшись под стеной, солдаты разжигают большой костёр, из-за чего камни укрепления дают трещину, и часть стены разрушается. Подкоп невозможно сделать в первом раунде массового сражения (на это понадобится время), но при первом использовании этой тактики атакующие получают +2 к проверке *сражения* (в дальнейшем обороняющиеся не допустят подкопа).

Пайки: обороняющиеся на неделю снижают расход запасов или переходят на поднож-

ный корм (к примеру, варят похлёбку из подошв и костной муки), которого хватит тоже на семь дней. Расход запасов при этом снижается вдвое (округляется вниз), но при проверке *сражения* действует штраф –2.

ВОЙНА НА МОРЕ

У Рима был сильный флот, поэтому игрокам, желающим сделать империю ещё более могущественной, необходимо принять во внимание эти правила.

НОВЫЕ МАНЁВРЫ

Скользящий таран (–2): это манёвр, при котором один корабль пытается сломать вёсла другому, проплыв рядом настолько быстро, чтобы гребцы не успели их убрать. Атакующий капитан должен направить свой корабль параллельно атакуемому, а также пройти проверку *судовождения* (а по правилам погони у атакующего должно быть ещё и преимущество).

При успешной проверке кораблю противника наносится урон 3d6 против базовой *стойкости* (без *брони*). Вместо получения повреждения судно теряет половину *предельной скорости* из-за того, что большинство вёсел сломаны и приходится использовать только парус. Если сломать вёсла со второй стороны, корабль получит 1 *повреждение*.

ВЗЯТИЕ НА АБОРДАЖ

Тактика морских сражений в Риме и других государствах того времени предполагает либо взятие на абордаж, либо использование тарана.

По правилам погони у атакующего должно быть преимущество и подходящая карта: валет или выше. На игровом поле капитан атакующего корабля должен разместить свой корабль параллельно атакуемому, а потом приблизиться к нему. Кораблям необязательно плыть в одном направлении, главное, чтобы суда были параллельны (при этом столкновения не происходит).

Команды совершают групповые проверки *силы* (если, конечно, атакуемые хотят защищаться). Нападающие получают преимущества или штрафы из таблицы ниже.

Если на защищающееся судно удачно перекинули абордажный мостик, крюки и т. п., оба корабля останавливаются. Ни одно из судов не может двинуться дальше, пока не поднимут корвус или не перережут верёвки между бортами.

Следующая за взятием на абордаж битва проводится по стандартным боевым правилам или правилам массовых сражений.

Корвус: «ворон», перекидной мост, спускаемый с носа корабля на атакуемое судно. На конце этого моста располагается острый металлический крюк (похожий на клюв птицы — отсюда и название «ворон»), не позволяющий кораблю противника уйти.

Как только корвус прочно зацепится за борт, нападающие могут перебежать по мосту и сразиться с командой противника.

Суда, оборудованные корвусом, получают преимущество +2 к взятию на абордаж, как указано в таблице ниже.

МОДИФИКАТОРЫ ВЗЯТИЯ НА АБОРДАЖ

Модиф.	Условие
+4	Корабль противника неподвижен.
–1	Даётся за каждый пункт относительной скорости кораблей на игровом поле. Если суда движутся в одном направлении, нужно вычесть скорость более медленного из скорости более быстрого. Если корабли движутся навстречу друг другу, показатели скорости суммируются.
+2	У атакующих есть корвус.
+2	Число атакующих как минимум в полтора раза превосходит число противников.
–2	Команда атакующих меньше.
–2	Плохая погода (ветер и/или дождь).
–4	Шторм.

НАГРАДЫ

Если в морских битвах вы пользуетесь правилами *массовых сражений*, то корону Навалис получает герой, добившийся двух подъёмов в первом раунде схватки (или лучшего результата проверки, если два подъёма получило несколько персонажей). Если пользоваться игровым полем, определить, кто заслужил «морской венок», будет несложно.

ТРОФЕИ

Военные трофеи — это сокровища, заметно увеличивающие достаток легионера: разнообразные монеты, драгоценности, произведения искусства, а также выручка от продажи пленников работорговцам, которые всегда сопровождают передвижной лагерь.

Главнокомандующий найдёт подробную информацию о трофеях на стр. 62, также он может раздать игрокам жетоны для упрощения подсчётов сокровищ. Трофеи придётся носить с собой (каждый весит 1 кг) и беречь от воров. При надлежащих обстоятельствах и с согласия Главнокомандующего трофеи можно тратить. На любое из перечисленных ниже действий понадобится один трофей, результаты не суммируются, а повторить их можно только через месяц игрового времени.

Благословение: персонаж делает подношение местному храму или жрецу выбранного бога и получает +1 к *характеру* и всем соответствующим проверкам на ближайший месяц.

Кутёж: солдат проводит отпуск так, что ему позавидовал бы сам Бахус — и получает *фишку*, которую можно хранить сколь угодно долго (в перерыве между игровыми встречами она не исчезает).

Опыт: легионер может случайно встретить боевого ветерана, который не прочь поделиться своим богатым опытом — за вознаграждение, разумеется. Легионер получает пункт опыта.

Освобождение от повинностей: солдат может дать взятку старшему по званию, чтобы получить освобождение от повинностей на неделю в передвижном лагере или месяц в постоянном (см. «Возведение лагеря» на стр. 31).

Отдых и восстановление сил: если персонажа мучает болезнь или усталость, он может потратить трофей, чтобы получить помощь лучших лекарей и все необходимые снадобья. При успешной проверке *выносливости* герой полностью отдохнул и выздоровел. Если проверка провалена, трофей не возвращается.

Душевный порыв: герой тратит трофей на что-то значимое: помогает кому-то менее удачливому или занимается интересным делом. Подобная психологическая разгрузка восстанавливает 1 пункт *рассудка*.

НАГРАДЫ И ПРОДВИЖЕНИЕ ПО СЛУЖБЕ

Неся военную службу, удачливые, смелые, верные или трудолюбивые солдаты могли заслужить награды и привилегии.

ПОЧЕСТИ И НАГРАДЫ

В играх по правилам «Потусторонние войны: Рим» персонажи могут удостоиться почестей, перечисленных ниже. Для того, чтобы заслужить их, бросать кубик не придётся. Если ваши действия соответствуют приведённому описанию, то Главнокомандующий сам вас наградит. Если такая почесть оказывается персонажу впервые, он также получает 5 пунктов опыта. Ношение «короны» даёт +2 к *харизме*, а «венка из травы» — целых +4.

- **Корона Граминея:** «венок из травы» сплетали из травы с поля боя и вручали солдату (обычно в ранге центуриона и выше), чьими усилиями спасён целый легион. Эта «корона» даёт не только преимущества, общие для всех наград, но и дополнительную *фишку* 1 раз за игровую встречу (складывается с преимуществами от черты *везение*).
- **Корона Муралис:** «крепостной венок» отливали из золота в форме зубчатой короны, напоминавшей по форме зубцы крепости. Этим венком награждался воин, первым поднявшийся на вражеские укрепления.
- **Корона Навалис:** «морским венком» награждался солдат, в бою первым поднявшийся на палубу вражеского корабля.
- **Корона Цивика:** «гражданский венок» вручался солдату, чьи действия спасли жизни его сослуживцев (как минимум, контуберния) при схватке с врагом. Получившие этот венок воины обязаны носить его на всех гражданских собраниях.
- **Триумф (военный парад):** величайшая награда, которую Рим может даровать солдату — это парад по улицам Рима. Чтобы заслужить такую честь, солдат должен быть легатом (что исключает большинство персонажей), избранным членом магистрата и к тому же одержать победу над сильным войском противника. Кроме того, он обязан привести армию обратно в Рим, показывая, что военная

кампания завершена и участия легиона больше не требуется. Если персонаж заслужил триумф, он получает постоянное преимущество +2 к *харизме*, +5 пунктов опыта и дополнительную *фишку* за игровую встречу, а также заводит множество влиятельных друзей и врагов. Персонажи, принимающие участие в параде в честь своего командира, получают дополнительную *фишку* за игровую встречу (в течение следующих трёх встреч) и +2 к *харизме* на следующий месяц.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАГРАДЫ

Отличившиеся в бою солдаты могли заслужить и другие, не такие значительные награды, например, армиллу (браслет), фалеры (круглые металлические украшения на броню, чтобы носить во время парадов), золотые кубки, серебряные знамёна и другие приятные мелочи.

Вне зависимости от формы, каждая из этих наград считается военным трофеем, который можно использовать всего один раз. Это не всегда значит, что легионер теряет использованный трофей, но получать дополнительные преимущества от него больше не сможет.

Когда *дикая карта* вступает в бой под командованием старшего по рангу офицера, вытяните карту. Трефы — всегда неудача.

Если с учётом модификаторов из таблицы ниже значение карты достигает джокера, выдающиеся действия персонажа заслужили одобрение — и он получает одну из малых наград, перечисленных выше.

МОДИФИКАТОРЫ НАГРАД

Модиф.	Условие
+1	Спас жизнь союзнику, не являющемуся римлянином.
+1	Спас жизнь сослуживцу.
+1	Спас жизнь старшему по званию офицеру.
+1	В одиночку победил 3+ статистов.
+2	В одиночку победил *дикую карту*.
+4	В одиночку победил вражеского лидера (дикую карту).
+2	Подвиг, замеченный более чем одним из старших по рангу (за каждого из них).

ПРОДВИЖЕНИЕ ПО СЛУЖБЕ

При получении награды вытяните карту. Трефы — всегда неудача.

Если с учётом модификаторов из таблицы ниже значение карты достигает джокера, ваш персонаж отличился и был оценён начальством. Если в отряде есть свободная вакансия, то, при согласии Главнокомандующего, персонаж получит повышение (что накладывает на него дополнительную ответственность). Ранг десятника или трибуна нельзя получить бесплатно, но при повышении можно проигнорировать требования по командному голосу. В случае, если вакансий нет или если продвижение по иерархии противоречит сюжету кампании, персонаж получает d4+1 военных трофеев за безупречную службу.

Как правило, герой, начавший игру простым легионером, не может продвинуться по иерархии выше примус ордино (командира одной из центурий первой когорты), если не пойдёт на второй срок, и, скорее всего, никогда не достигнет ранга выше опциона.

МОДИФИКАТОРЫ ПРОДВИЖЕНИЯ ПО СЛУЖБЕ

Модиф.	Условие
+2	За каждую лидерскую черту.
Харизма	Суммарный модификатор за все имеющиеся награды (например, за «крепостной венок»).
+1	За каждый потраченный трофей — персонаж может «поделиться» своими трофеями со старшими по рангу, чтобы быть замеченным.

HISTORIA ROMANA (ИСТОРИЯ РИМА)

Основное внимание в «Потусторонних войнах: Рим» уделяется середине и концу эпохи республики до восхождения Цезаря на трон и временам ранней империи, предшествующим правлению императора Коммода в 180 г. до н. э.

РОЖДЕНИЕ РИМА (ОКОЛО 753 Г. ДО Н. Э.)

История Рима начинается в Древней Греции. По легенде, троянский герой Эней и его соратники вынуждены были бежать после разгрома Трои и искать себе прибежище за морем. Эней поселился в Италии, и там его сын Асканий основал город Альба-Лонгу недалеко от места, где позднее построят Рим. Несколько столетий спустя потомок Аскания царь Нумитор был отстранён от власти младшим братом Амулием, приказавшим казнить детей Нумитора на глазах отца. Его дочь Рея была вынуждена стать весталкой и дать обет безбрачия, чтобы её дети не могли угрожать правлению Амулия. Вопреки данному обету Рея родила от греческого бога войны Марса двух сыновей — Ромула и Рема. Узнав об этом, Амулий приказал утопить детей в Тибре: их положили в корзину, позволив водам реки завершить ужасное деяние. Но то ли по велению судьбы, то ли по прихоти богов корзина не утонула, — её прибило к берегу. Малышей вскормила волчица, посланная Марсом, которая затем долгое время служила символом Рима, пока не уступила место орлу.

Ромул и Рем выросли и возмужали, убили своего жестокого двоюродного деда, освободили из заточения мать и вернули трон родному деду.

К сожалению, конец истории не слишком счастливый. Близнецы решили основать город на месте, куда прибилась их корзина. Они долго не могли решить, как его назвать, поэтому стали ждать знамения богов, но это тоже не помогло. Тогда Ромул начал копать ров, чтобы обозначить границы нового поселения. Рем же всячески насмехался над работой брата и, дабы доказать свою храбрость и право назвать город по своему разумению, перепрыгнул через ров. В гневе Ромул убил Рема и пригрозил смертью каждому, кто посмеет напасть на поселение. 21 апреля 753 г. до н. э Ромул стал царём и дал городу имя — Рим.

Несколько десятилетий спустя, во время шторма, Ромул исчез при загадочных обстоятельствах. Его последователи утверждали, что он вознёсся на небо и стали почитать его под именем бога Квирина.

МОНАРХИЯ (753–510 ГГ ДО Н. Э.)

В VIII веке до н. э. Рим представлял собой небольшую деревушку. Как и другие поселения, он постепенно рос и развивался, и в конце концов стал крупнейшим городом в округе.

Древним Римом правили цари. Несмотря на то, что их избирал народ, это были настоящие тираны.

ИМПЕРАТОРЫ РИМА

Юлии-Клавдии (27 г. до н. э. — 69 г. н. э.)

- Август (27 г. до н. э. — 14 г. н. э)
- Тиберий (14–37 гг. н. э.)
- Калигула (37–41 гг. н. э.)
- Клавдий (41–54 гг. н. э.)
- Нерон (54–69 гг. н. э.)

Год междуцарствия (69 г. н. э.)

- Гальба
- Отон
- Вителлий
- Веспасиан

Флавии (69–96 гг. н. э.)

- Веспасиан (69–79 гг. н. э.)
- Тит (79–81 гг. н. э.)
- Домициан (81–96 гг. н. э.)

Антонины (96–190 гг. н. э.)

- Нерва (96–98 гг. н. э.)
- Траян (98–117 гг. н. э.)
- Адриан (117–138 гг. н. э.)
- Антонин Пий (138–161 гг. н. э.)
- Марк Аврелий (161–180 гг. н. э.)

Коммод (180–192 гг. н. э.)

Правление Коммода ознаменовало окончание эпохи «пяти добрых императоров», после которой Римская империя начала разрушаться и гибнуть. Через три сотни лет её не станет.

Благодаря их политике Рим расширял границы, захватывая соседние государства и обращая в рабство целые народы. Гражданские реформы, проведённые в это время, стали основой социального деления римских граждан, которое сохранится на протяжении всей истории Рима. Последним царём стал Тарквиний Гордый, известный своей жестокостью и не гнушавшийся убийствами и репрессиями в борьбе за власть. В 510 г. до н. э. сенатом (в то время это был всего лишь совет старейшин, как и в других городах) было организовано восстание, и царя изгнали. Этруски попытались захватить молодое государство, но Рим дал достойный отпор и отвоевал свою свободу.

РАННЯЯ РЕСПУБЛИКА (510–104 ГГ ДО Н. Э.)

Из авторитарного государства Рим превратился в республику под руководством сената. Власть здесь принадлежала зажиточной аристократии, т. к. при голосовании больший вес имело мнение богатых граждан.

Ради власти и богатства сенат стремился расширить территорию Рима. Веками длились войны с этрусками, галлами и самнитами — и постепенно Риму подчинилась вся северная Италия.

Тем не менее Рим чуть не потерпел крах ещё до начала своей экспансии. В 390 г. до н. э. на его земли вторглись орды галлов — и не оставили бы и камня на камне, если бы римляне не заплатили огромный выкуп. Именно поэтому до конца своих дней Рим и его жители будут бояться варваров, а легионы станут жестоко подавлять любую возможную угрозу.

Ближайшими цивилизованными соседями римлян были греки, чьи земли лежали к востоку. Последним по-настоящему сильным правителем в тех краях был Александр Македонский, но его некогда могущественная империя уже несколько столетий находилась в упадке.

Рим решил напасть на Тарент — греческую колонию на юге Италии. Греки призвали на помощь Пирра, царя Эпира и знаменитого полководца. Он выиграл несколько битв, но не смог победить Рим. В битве при Аускуле Пирр сломил сопротивление большого римского войска, но потери самого полководца были столь велики, что даже появилось выражение «пиррова победа» — победа, равносильная поражению. Противостоять Риму, ставшему сверхдержавой, теперь не могло почти ни одно государство, поэтому после захвата Италии Рим начал планировать поход на юг.

КАРФАГЕН (264–146 ГГ. ДО Н. Э.)

Рим набирал силу на экономической и политической арене, но пока не был самым могущественным государством Средиземноморья. К югу, на берегах Северной Африки, возвышались стены Карфагена, торгового порта финикийцев, контролирующего важнейшие экономические потоки и славящегося мощным флотом.

ПЕРВАЯ ПУНИЧЕСКАЯ ВОЙНА (264 241 ГГ ДО Н. Э.)

Конфликт между Карфагеном и Римом начался из-за Сицилии, где Мессина и Сиракузы боролись за власть. Для разрешения конфликта первый город призвал на помощь Рим, второй — Карфаген. Так две сверхдержавы оказались втянутыми в войны, получившие название Пунических.

Карфагенские наёмники и в подмётки не годились римским легионерам, поэтому сражения сместились с острова на море. Флот Карфагена имел больше опыта, поэтому выиграл несколько битв у римлян, но последние быстро переняли навыки противника. Спустя несколько месяцев римляне усовершенствовали свои корабли и стали использовать корвус — абордажный мостик с крюками на конце, — что наделило их неоспоримым преимуществом. После цепи поражений Карфаген вынужден был заключить мирный договор, по условиям которого контроль над Сицилией доставался Риму. На этом первая Пуническая война завершилась.

ВТОРАЯ ПУНИЧЕСКАЯ ВОЙНА (218 202 ГГ ДО Н. Э.)

Всего два поколения спустя интересы сверхдержав вновь столкнулись. Продвигаться на север Италии Карфаген не мог, поэтому решил захватить Испанию. Рим также имел планы на эту страну, поэтому заключил союз с несколькими испанскими городами.

Вторая Пуническая война началась после того, как Ганнибал, прославленный карфагенский полководец, напал на Сагунт, город-союзник Рима. Пока римляне готовили береговую оборону и корабли, чтобы помешать вторжению карфагенян, Ганнибал провёл свою армию через южную Галлию и пересёк Альпы. Большая часть легионов в это время воевала в Испании с братом Ганнибала Гасдрубалом — и Риму пришлось отбивать атаки противника силами резервных отрядов. Армия Ганнибала была гораздо сильнее, и карфагеняне выиграли несколько важных сражений (включая катастрофическую для римлян битву при Каннах). В течение долгих 15 лет армия Ганнибала бесчинствовала в Италии, римлянам приходилось избегать генеральных сражений и вести партизанскую войну, нападая в основном на растянувшиеся караваны с провизией и снаряжением.

Тем не менее Рим не сдавался: Ганнибалу не удалось обратить итальянских союзников Рима против него, и карфагенской армии не хватило сил для прямой атаки на Рим. Ситуация складывалась патовая.

Фортуна вновь улыбнулась Риму, когда Публий Корнелий Сципион смог выдворить Гасдрубала из Испании. Теперь римским легионам не нужно было больше воевать на два фронта, и Сципиона послали в атаку на Карфаген.

Планам Гасдрубала на воссоединение с армией брата не суждено было сбыться, и Ганнибалу пришлось покинуть Италию, чтобы защищать Карфаген.

Последним сражением войны стала битва при Заме в 202 г. до н. э., в ходе которой Рим одержал сокрушительную победу. В результате Карфаген потерял все свои владения за пределами Африки и вынужден был выплатить немалые военные репарации. Вдобавок Рим запретил Карфагену содержать армию и флот. Ганнибал пытался противостоять римскому игу, но Карфаген (страшившийся усиления репрессий) и Рим не позволили ему восстановить власть. Под давлением двух армий в 183 г. до н. э. Ганнибал свёл счёты с жизнью.

В то время как римляне на востоке вторглись в Македонию (бывшую ранее союзницей Ганнибала и угрожавшую продвижению Рима на восток), Карфаген, от былого величия которого остались лишь воспоминания, подвергся атакам соседней Нумидии. По условиям мирного договора после второй Пунической войны Карфаген мог решать свои пограничные споры только через Рим. К сожалению, Нумидия была верным союзником Рима, поэтому Карфаген вряд ли мог рассчитывать на справедливость.

ТРЕТЬЯ ПУНИЧЕСКАЯ ВОЙНА (149 146 ГГ ДО Н. Э.)

За 50 лет Карфаген восстановил силы и совершил практически невозможное — выплатил все военные репарации. После этого пунийцы решили, что пришло время освободиться от гнёта

римской тирании и немедленно напали на Нумидию. Протест Рима остался неуслышанным. В 149 году до н. э. разразилась третья Пуническая война: римские легионы начали осаду Карфагена, намереваясь уничтожить его.

Три года спустя город сровняли с землёй, стены его разрушили, а землю осыпали солью, чтобы на ней ничто не могло вырасти. Карфаген, некогда величайший экономический центр с мощнейшим флотом, перестал существовать.

ПОЗДНЯЯ РЕСПУБЛИКА (104–70 ГГ ДО Н. Э.)

Границы Рима стремительно расширялись. Македония пала после четырёх кровопролитных войн общей длительностью более 60 лет (215–148 гг. до н. э.). По завещанию царя Аттала III Пергам переходил Риму (хотя легионам пришлось подавить там восстание, разгоревшееся после смерти царя). Даже Египет, где правила могущественная династия Птолемеев, потомков Александра Македонского, заключил с Римом союз.

И всё же у республики хватало проблем. Гражданские беспокойства и разорение множества мелких хозяйств вызвали рост безработицы и долгов. Затяжные войны в Македонии и Карфагене разорили среднего землевладельца, нести военную службу теперь могли себе позволить только богачи.

Народ с разных концов государства стекался к столице, и запасы зерна начали резко сокращаться. Люди разделились на две враждующие партии — оптиматов (знать) и популяров (демократов, выступавших от лица народа). Борьба за власть была жёсткой: когда политических интриг становилось недостаточно, в ход шли убийства. Рим был на грани гражданской войны.

Несмотря на всё своё могущество, республике не удавалось контролировать события за её границей. Хотя южная Галлия была под властью Рима, северную Галлию наводнили германские племена. В Нумидии началась гражданская война, и легионам пришлось восстанавливать там порядок. Царь Митридат Понтийский совершал набеги на восточные провинции Рима. На морях буйствовали пираты. Рабы три раза поднимали восстание (последнее, во главе со знаменитым гладиатором Спартаком, произошло в 73 году до н. э.), а италийские союзники Рима настаивали на необходимости социальных реформ. Проблем было слишком много.

В 107 году до н. э. Гай Марий провёл серию реформ в легионах. Теперь, впервые за историю, в армию могли вступить все граждане, вне зависимости от достатка. Организационные нововведения позволили создать лучше обученные и более манёвренные войска. Благодаря новым легионам один за другим гасли очаги недовольства. Единственной проблемой, оказавшейся Риму не по зубам, стали внутренние распри. Марий, ставший к тому времени прославленным полководцем, через сенат пытался перехватить власть в легионах своего соперника Суллы. Последний в гневе выступил против Рима. Но хоть город и был захвачен, Марию удалось бежать. Когда Сулла с войском отправился воевать с царём Митридатом на востоке, Марий вернулся в Рим, захватил его и казнил всех, кто поддерживал Суллу. Кровавое правление Мария длилось недолго, т. к. полководец неожиданно скончался всего несколько недель спустя. Сулла во главе легионов в 83 году до н. э. возвратился в Рим, где его поджидали последователи Мария. Первая гражданская война в Риме окончилась победой Суллы, вслед за этим начались чистки среди аристократии и отмена социальных реформ.

Несмотря на все усилия Суллы, у римлян успел развиться вкус к гражданским войнам. Консул Марк Эмилий Лепид, противник Суллы, решил взять Рим штурмом. Его армию разгромил Помпей, который затем сам пошёл на Рим, требуя от сената права на подавление восстания в Испании.

Звезда Помпея быстро восходила. Основным его противником в то время был Марк Лициний Красс. Именно он подавил восстание Спартака, а Помпей пытался присвоить себе эту заслугу, что и послужило причиной конфликта между полководцами.

Помпей снова осадил Рим, расположив свои легионы за стенами города. Генерал требовал, чтобы его провозгласили консулом. Армия Красса быстро нагнала войско Помпея, но вместо того, чтобы остановить его и освободить Рим, Красс присоединился к Помпею и потребовал, чтобы его также назначили консулом. Се-

нат, которому теперь угрожали сразу две закалённые в боях армии, согласился на выдвинутые условия.

ЦЕЗАРЬ (70–27 ГГ. ДО Н. Э.)

Хотя согласия между Помпеем и Крассом не было, они совместно управляли Римом, пока на сцене не появилось третье действующее лицо — молодой сенатор по имени Гай Юлий Цезарь. Тогда и был образован первый триумвират.

Цезарь добился того, чтобы ему доверили управление Цизальпийской Галлией и Иллириком. К 58 году до н. э. он стал губернатором ещё и Нарбонской Галлии. Губернаторы имели право собирать армию за счёт государства, но легионы Цезаря, как и большинство других в те времена, получали жалование из кармана главнокомандующего и присягали на верность ему, а не республике. При поддержке VII, VIII, IX и X легионов Цезарь начал наступление на оставшиеся земли галлов. Он напал на гельветов — галльское племя, бежавшее через южную Европу от агрессии германских войск, захвативших их территорию. Несмотря на мольбы гельветов о безопасном проходе через Рим, Цезарь напал на них и разгромил их войско.

Прошло немного времени, и союз галльских племён обратился к Цезарю с просьбой о помощи: германские войска вторглись на их земли и захватили в заложники детей нескольких знатных галлов. В битве при Вогезах Цезарь разгромил германцев и отбросил их обратно за Рейн.

В 57 году до н. э. белги (кельтское племя) напало на одного из галльских союзников Рима, что позволило Цезарю направить свои легионы на север через Галлию. Хотя его армия попала в засаду и была почти разгромлена, железная дисциплина и присутствие самого Цезаря на поле боя позволили римлянам одержать победу.

Год спустя Цезарь напал на венетов в Арморике, образовавших антиримский союз, и разгромил противника в боях на суше и на море.

Далее он повёл наступление на германские племена на востоке, но эта короткая кампания не дала никаких результатов, кроме временного прекращения продвижения германцев в Галлии.

Затем Цезарь два раза пытался захватить Британские острова, но ни одна из кампаний не дала значительных результатов. Первой помешала плохая погода: жестокие шторма разрушили большую часть флота. В ходе второй, год спустя, римлянам удалось продвинуться вглубь острова, но закрепиться на территории Цезарь не смог, поэтому, назначив дань и взяв заложников, он вернулся на материк.

Через несколько лет в битве против парфян погиб Красс. Легенда гласит, что его казнили, вылив расплавленное золото ему в рот и уши. После смерти Красса Помпея охватил страх.

Консул боялся, что Цезарь, будучи более могущественным, станет угрожать его власти.

В 50 году до н. э. Цезарь одержал окончательную победу над Галлией, сокрушив войско Верцингеторига в сражении при Алезии. Две трети мужского населения захваченной Галлии было убито в бою или продано в рабство.

Гражданская война и смерть Цезаря (49–45 гг. до н. э.)

В 49 году до н. э. Помпей совершил роковую ошибку, потребовав от сената, чтобы Цезаря признали врагом Рима. Прославленному полководцу приказали вернуться в столицу, дабы понести суровое наказание. Узнав об этом, Цезарь направил свои войска на юг, пересёк Рубикон и объявил войну Риму. Помпей бежал, но Цезарь преследовал и догнал его: две армии встретились в Фарсале, Помпей проиграл и пытался скрыться в Египте, но его поймали и казнили по приказу фараона Птолемея XIII.

Египет в то время раздирала гражданская война: за власть боролись Птолемей и его сестра Клеопатра VII. Цезарь встал на сторону последней. Кровавая битва в стенах города привела к воцарению Клеопатры и её младшего брата Птолемея XIV, их объявили соругентами.

Между Цезарем и Клеопатрой завязался любовный роман, в результате которого на свет появился Птолемей XV Цезарион. После этого Цезарь покинул Египет, подавил понтийское вторжение и разгромил лояльные Помпею армии в Северной Африке и Испании.

В 45 году до н. э. Цезарь провозгласил себя диктатором на десять лет, а год спустя — пожизненно. Увы, но это была роковая ошибка: всего несколько месяцев спустя Гай Юлий Цезарь был жестоко убит.

Рождение империи (45–27 гг. до н. э.)

Разъярённая толпа выгнала убийц Цезаря из Рима. Вместо диктатора Римом стал управлять второй триумвират, образованный Марком Антонием Октавианом (внучатым племянником Цезаря) и Марком Эмилием Лепидом. Союз просуществовал недолго, от силы четыре года, после чего республику охватила очередная гражданская война. Марка Лепида вывели из игры за власть в Риме, назначив его правителем Африки (той области, которая сейчас известна как Тунис).

Когда Марк Антоний передал большую часть своих римских владений своим детям, рождённым Клеопатрой, Октавиан воспользовался этим как предлогом объявить его врагом государства, предавшим Родину в интересах чужестранцев. В 31 году до н. э. произошло сражение при мысе Акций, в ходе которого легионы Антония были повержены, а сам он бежал в Египет. Пока беглец скрывался от наёмных убийц, Октавиан заручился поддержкой бывших союзников Антония. Спустя год Октавиан возобновил активное наступление, но как только он вторгся в Египет, и Марк Антоний, и Клеопатра покончили жизнь самоубийством.

Вернувшись в Рим, Октавиан лишил сенат части полномочий, что было с радостью принято народом, винившим сенат в кровопролитиях гражданской войны.

В 27 году до н. э. Октавиан был провозглашён первым императором Рима, взяв имя Август («величественный»). Впервые после правления Тарквиния судьбой Рима управлял один-единственный человек. Август не раздумывая назвал наследником своего приёмного сына Тиберия, положив конец надеждам на то, что республика когда-то возродится из праха и пепла гражданской междоусобицы.

Хорошие, плохие и безумные (27 г. до н. э. – 68 г. н. э.)

Август (27 г. до н. э. – 14 г. н. э.)

Август по сути был не императором, а принцепсом — главой сената. Он оказался мудрым правителем, заложившим основу империи, которой было суждено просуществовать ещё долгое время после его смерти. Август успешно боролся с коррупцией в сенате и значительно расширил и укрепил границы Рима: теперь вся Испания, Иудея, Сирия, Фракия и Мёзия были его провинциями.

Также при Августе была образована преторианская гвардия, элитная охрана императора, и городские когорты — первые полицейские отряды, поддерживавшие порядок в Риме.

Единственным поражением Октавиана Августа стала битва в Тевтобургском лесу. Предводитель германцев, получивший образование в Риме, заманил принцепса в ловушку, и три его легиона были полностью уничтожены.

ТИБЕРИЙ (14 37 ГГ. Н. Э.)

Тиберий, взошедший на трон после смерти Августа, был закалённым в боях воином. Он укреплял границы Рима, даря народу время мира и стабильности.

К сожалению, Тиберий страдал от паранойи: за каждым углом ему мерещились наёмные убийцы. В попытке избежать смерти от клинка предателя он переехал на остров Капри. По странной иронии судьбы, это и вызвало несколько покушений.

Затворничество императора сильно замедляло принятие важных решений: сенат терял терпение, неделями ожидая распоряжений по насущным вопросам.

После покушений Тиберий стал щедр на кровавые расправы: погибнуть могли и реальные враги императора, и те, кто таковыми только показались.

Скончался Тиберий от старости в 37 году н. э., а место на троне занял его знаменитый племянник — Гай Юлий Цезарь Август Германик, более известный как Калигула («сапожок») — это прозвище ему дали ещё в детстве.

КАЛИГУЛА (37 41 ГГ. Н. Э.)

Начало правления Калигулы было достаточно многообещающим, но затем император заболел, а после выздоровления это был совершенно другой человек: ни следа не осталось от щедрого и заботливого государя. Гай предался разврату и кровосмесительным связям. В 41 году Калигулу убили солдаты его собственной преторианской гвардии.

КЛАВДИЙ (41 54 ГГ. Н. Э.)

Клавдий, племянник Тиберия, взошёл на престол благодаря преторианской гвардии. В первый, но далеко не последний, раз императора выбрали военные. Несмотря на заикание и репутацию простачка, Клавдий оказался прирождённым правителем. Во время его правления Рим завоевал Британию и большую часть Греции.

Социальные реформы Клавдия способствовали укреплению и процветанию империи, однако, проводя их, он нажил себе врагов. Но, в отличие от своих предшественников, Клавдий ограничился казнью всего нескольких сенаторов.

Вероятно, более всего ему не везло с женщинами. Его четвёртая жена, жадная до власти Агриппина, в 54 году отравила мужа, чтобы на престол взошёл её семнадцатилетний сын от предыдущего брака Нерон.

НЕРОН (54 68 ГГ. Н. Э.)

Мать Нерона не намеревалась отнимать у него трон, но молодой человек думал иначе, поэтому всячески пытался избавиться от её влияния. Видя это, Агриппина стала готовить к престолу Британника, малолетнего сына Клавдия. Но в канун своего пятнадцатилетия по приказу Нерона Британник был отравлен, а в 59 году убили и саму Агриппину.

Предшественники императора были людьми действия, Нерон же — мечтателем. Он любил поэзию, музыку и театр и к тому же считал себя превосходным актёром.

Война между Римом и Парфией в 58–63 годах стала единственной за время правления Нерона. Началась она из-за Армении — буферного государства между двумя империями. В результате Нерон добился подписания мирного договора, условия которого соблюдались 50 лет. Истребив друидов и разгромив масштабное антиримское восстание Боудикки, легионы Нерона укрепили власть над Британией.

В 64 году н. э. пожар охватил Рим. В одних источниках говорится, что пока город горел, Нерон пел и декламировал стихи. Другие утверждают, что император всеми силами помогал народу, распорядившись о своевременной доставке дополнительных запасов пищи и даже позволив пострадавшим ночевать в его дворце. Остаётся лишь догадываться о том, что он творил на самом деле. Зато историкам доподлинно известно, что именно Нерон начал жестокие расправы над христианами, которых и обвинил в поджоге.

К концу правления Нерона несколько наместников и префектов открыто перестали подчиняться императору. Причиной тому послужили финансовые растраты Нерона: его проекты

по постройке роскошных до вычурности громадных дворцов буквально разоряли Рим. Хотя легионы Нерона подавили восстание, противники императора интригами добились того, чтобы его признали врагом Рима. Узнав об этом, Нерон покончил с собой.

ДИНАСТИЯ ФЛАВИЕВ (69–96 ГГ. Н. Э.)

У Нерона не было прямых наследников, с его смертью династия Юлиев-Клавдиев прервалась. В 66 году н. э. Рим пережил очередную гражданскую войну, в ходе которой Гальба, Отон, Вителлий и наконец Тит Флавий Веспасиан Август поочерёдно занимали трон.

Во время правления Веспасиана произошло восстание в Иудее, что было далеко не редкостью в этой мятежной провинции. Бунт подавили, когда штурмом была взята крепость Масада.

После Веспасиана на трон взошёл его старший сын Тит, а затем младший — Домициан.

Хотя территория Рима за время правления династии Флавиев увеличилась несильно, границы империи надёжно охранялись. Наконец освободившись от тирании безумных Юлиев-Клавдиев, Рим снова мог насладиться периодом мира и покоя.

Только к концу правления Домициан стал терять рассудок: мучимый паранойей, он велел казнить множество членов аристократических семей, которых подозревал в измене или заговоре против него, к тому же император лишил сенат большой части полномочий.

В 96 году н. э. Домициан был убит преторианской гвардией.

ПЯТЬ ДОБРЫХ ИМПЕРАТОРОВ (96 108 ГГ. Н. Э.)

Следующим императором стал Нерва. Его назначил сенат. Благодаря Нерве процесс престолонаследия радикально изменился: теперь императоры должны были выбирать своих наследников, исходя из способностей кандидата, а не кровных связей.

В эпоху «пяти добрых императоров» (Нервы, Траяна, Адриана, Антонина Пия и Марка Аврелия) Рим достиг небывалого процветания. Внутренних конфликтов почти не было, а из внешних можно отметить лишь завоевание Дакии и Парфии Траяном и поход Адриана на Каледонию (Шотландию). Крупных проблем на границе не возникало как минимум до конца правления Марка Аврелия. Марк Аврелий управлял Римом вместе с приёмным сыном Адриана, Луцием Вером (Марк Аврелий правил западной частью империи, а Вер — восточной). Германские племена, угрожавшие Галлии ещё во времена Цезаря, снова начали активные боевые действия. Легионы Марка Аврелия выдвинулись на север, к Дунаю. В ходе военной кампании императору удалось разбить силы противника и защитить северные границы Рима.

УПАДОК (180–305 ГГ. Н. Э.)

Лёжа на смертном одре, Марк Аврелий назначил наследником своего сына Коммода, тем самым нарушив закон Нервы. Это оказалось исключительно плохим решением, которое в дальнейшем привело к краху империи. Императоры, получавшие власть по наследству, становились деспотичными, а это ослабляло Рим изнутри. В период с окончания правления Коммода и до начала четвёртого столетия многие императоры приняли смерть от рук соперников (или даже собственных подчинённых) либо погибли в бою. Лишь единицам удалось продержаться на троне десятилетие, остальные жили всего несколько лет, а иногда и месяцев.

Периодически враги становились «соправителями» и какое-то время правили разными частями империи. За 110 лет на римский трон взошло больше 60 человек.

Большинство императоров того периода были военными, власть они получали и поддерживали не при помощи политических интриг или поддержки народа, а только благодаря силе своих легионов.

Армия также сильно изменилась. Все жители империи были признаны гражданами, а это значило, что даже иноземные солдаты в римских легионах могли добиться высоких рангов. И вскоре некогда элитные римские войска оказались во власти чужеземцев (получивших статус граждан Рима).

В 285 году Диоклетиан разделил Римскую империю на Западную и Восточную, каждая во главе со своим императором. По указу Диоклетиана императоры могли править максимум 20 лет, хотя не было способа заставить подчиняться этому правилу. И сам император, и его сопра-

витель Максимиан успешно правили весь отведённый срок, а затем отказались от власти в 305 году н. э.

РАСЦВЕТ ВОСТОЧНОЙ ИМПЕРИИ (306–496 ГГ. Н. Э.)

В 306 году война пяти полноправных правителей Рима закончилась победой Константина. Изначально он поклонялся богу-покровителю воинов Митре, но затем стал христианином.

Несмотря на то, что раньше многие римские императоры не признавали этой религии и даже устраивали гонения на исповедующих её, в 325 году христианство стало государственной религией. Именно тогда состоялся Никейский собор — религиозное собрание, заложившее основы римской католической церкви на многие столетия спустя.

Столицей империи стал Константинополь, построенный на руинах Византии. По иронии судьбы этот город простоял на тысячелетие дольше, чем сам Рим.

Константину удалось объединить разрозненные части империи, но ненадолго. Он поделил власть между своими четырьмя сыновьями, наивно надеясь, что вместе они будут править в мире и согласии. Но результатом этой ошибки стала очередная гражданская война.

Было очевидно, что не за горами окончательное падение Рима. На севере пикты пересекли вал Адриана и нарушили границу империи. Африканские провинции, расположенные вдали от новой столицы, подняли восстание. Персидская династия Сасанидов открыто напала на Рим с востока, а с севера на империю надвигались германские племена, вынужденные спасаться в Италии от нашествия готов, пришедших с русских степей. Но это было лишь началом нашествия варварских орд.

К тому моменту Рим растерял остатки былого величия, и статус столицы Западной империи перешёл к Равенне — прибрежному городу, местоположение которого давало преимущества для обороны.

ВАРВАРСКИЕ ОРДЫ (401–496 ГГ. Н. Э.)

В 401 году император Восточного Рима Аркадий позволил орде вестготов поселиться на западе государства, назначив их предводителя Алариха военным магистром в Иллирике. Хотя Аларих формально считался римским генералом, это не помешало ему поднять армию против Рима. После недолгой осады защитники города вынуждены были пойти на мировую и выплатить предводителю вестготов значительную дань. Через некоторое время Аларих снова напал на Рим и захватил его в 410 году.

Немного раньше, в 406 году, армия вандалов, аланов и свевов перешла Рейн и вторглась в Галлию.

В 410 году Риму пришлось отозвать легионы из Британии, оставив остров открытым для атак англов, саксов и ютов.

Примерно в 408 году вандалы через Галлию прорвались в Испанию. А в 429 году они нанесли Риму смертельный удар, захватив его североафриканские провинции. Житница империи попала в руки так называемых варваров.

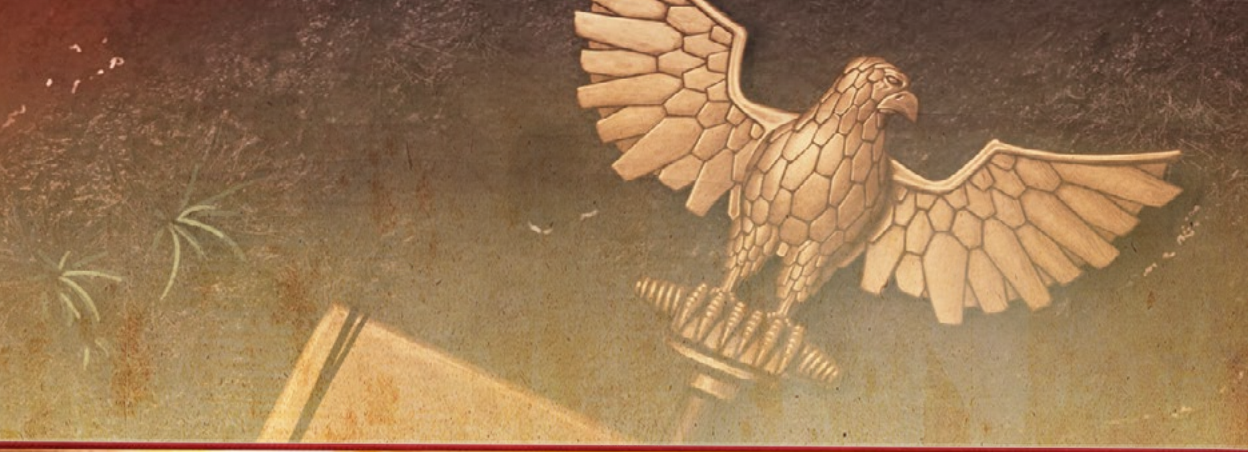
В 450 году император прекратил выплачивать дань гуннам, что повлекло за собой захват Галлии Аттилой. Как и орды монголов, позднее напавших на Запад, кочевые гунны обладали мощной мобильной армией, намного превосходящей силы противников. Рим прекратил бы существование под натиском Аттилы, если бы не объединился с франками и вестготами. Император бежал из Равенны и вернулся в Рим в 452 году.

В 453 году Аттила скончался, и Рим вздохнул с облегчением.

Но затишье длилось недолго, т. к. Хлодвиг I из династии Меровингов объединил галльские территории в единое королевство.

Западная Римская империя прекратила существование в 493 году. После смерти Ромула Августула в 476 году власть в империи захватил Одоакр, предводитель германских наёмников. Рассеявшиеся после кончины Аттилы племена гуннов ушли с территории, которую теперь заняли остготы. Они намеревались захватить Константинополь, но император Зенон подкупил предводителя готов Теодориха, чтобы тот напал на Италию. Войско Одоакра было повержено близ реки Адда. После трёхлетней осады Равенны Одоакру пришлось сдаться на милость врага. Правителя Западной Римской империи казнили, а в Италии возникло королевство остготов.

Предсмертные хрипы Западной Римской империи, сотрясавшие Европу почти сотню лет, наконец стихли.



LOCI (ПУТЕВОДИТЕЛЬ)

Рим не за один день строился. Вначале это была скромная деревушка из нескольких хижин, но на пике его развития Риму подчинялись Европа, Северная Африка и некоторые земли Ближнего Востока. В этой главе мы приводим краткие сведения об основных государствах и областях, ставших частью республики и империи.

В графе «Население» перечислены основные племена, жившие на этой территории. Приведённые в скобках термины «варвары» и «цивилизованные» понадобятся Главнокомандующему, когда герои столкнутся с местными жителями (детальное описание см. на стр. 48).

Для большинства стран и областей приведены их современные, а также исторические названия.

AEGYPTUS (ЕГИПЕТ)

Население: египтяне (цивилизованные).

Когда на берегах Тибра только зарождался Рим, Египет уже был древней цивилизацией, давно переживающей состояние упадка.

Государство страдало от многочисленных набегов, власть переходила от одного иноземного фараона к другому.

На тот момент, когда Рим стал проявлять к Египту захватнические интересы, на египетском троне восседала династия Птолемея, одного из полководцев Александра Македонского.

В кровопролитной битве на улицах Александрии легионы Цезаря разгромили армию Птолемея XIII, и к власти пришла Клеопатра VII.

После смерти Цезаря Клеопатра сошлась с Марком Антонием и поплатилась за это решение жизнью. После её самоубийства египтяне хотели, чтобы фараоном стал её сын от Цезаря, но по приказу Октавиана его убили, а Египет был провозглашён римской провинцией.

Это было время мира и благоденствия для Египта, ставшего житницей Рима. Границы государства надёжно защищались легионами Клавдия.

Единственным за этот период стало восстание 139 года против непомерных налогов, назначенных Марком Аврелием. Легионам удалось подавить сопротивление египтян лишь после жестоких боёв, продолжавшихся несколько лет.

Александрийская библиотека пользовалась популярностью благодаря огромному собранию книг и свитков. Римляне приезжали в Египет любоваться пирамидами. В 48 году до н. э. в ходе боевых действий Цезаря против Птолемея XIII, в библиотеке начался пожар, и часть её сокровищ была утрачена.

АФРИКА

Население: карфагеняне (цивилизованные), нумидийцы и другие племена (варвары)

К африканском региону мы относим территорию Северной Африки (кроме Египта, которо-

му посвящён предыдущий раздел), граничащую с мрачными песками Сахары — величайшей в мире пустыни. За всю историю римляне ни разу не пересекали Сахару, хотя вели активную торговлю с кочевниками и уводили в рабство чернокожее население.

Большая часть Африки — выжженная солнцем бесплодная земля землёй, поэтому города здесь расположены у побережья морей, океанов и вдоль устьев немногочисленных рек.

Карфаген (Тунис): нога легионера впервые коснулась африканской земли во время Пунических войн против Карфагена. Это было могущественное семитское государство, одна из сверхдержав того времени, но и она не устояла в затяжной борьбе против Рима и Греции: в результате Третьей Пунической войны в 146 году до н. э. Карфаген был полностью разрушен (см. стр. XX), а его земли стали римской провинцией.

The Roman Empire
117 AD

Киренаика (восточная Ливия): Киренаика была отвоёвана у персов Александром Македонским, затем подчинялась династии Птолемеев, а по завещанию Птолемея Апиона перешла Риму.

Земли Киренаики иссушены и бесплодны, но среди пустынь таится сокровище — храм Амона Ра в оазисе Сива — место, где оракул провозгласил Александра Македонского богом.

По решению Рима отдалённый оазис стал колонией для изгнанников.

Нумидия (Ливия/Тунис): во время Второй Пунической войны восточные племена нумидийцев мудро перешли на сторону Рима, за что и были вознаграждены. Нумидия попала под протекторат Рима, стала верным союзником республики и к тому же получила земли западных нумидийцев, сражавшихся на стороне Карфагена.

Государство теперь занимало территорию от Мавритании до Киренаики и полностью окружало Карфаген.

После казни мятежного короля Югурты в 106 году западные земли Нумидии перешли Мавритании.

Провинция снова объединилась под названием Новая Африка (Africa Nova) во время борьбы Цезаря с Помпеем.

Но вскоре император Август окончательно разделил территорию: Западная Нумидия стала частью Мавритании, а Восточная — Новой Африки.

Нумидийская лёгкая кавалерия не знала равных: всадников, восседающих на некрупных быстрых лошадях и искусно владеющих метательными копьями, постоянно нанимали и Рим, и Карфаген.

Мавритания (Ливия, западная Нумидия): долгие годы Мавритания была союзником Рима. При Августе она стала зависимым королевством, но ею всё ещё правили местные короли. Последний из них был казнён Калигулой, и в 42 году Мавритания потеряла остатки независимости, став римской провинцией. Клавдий разделил огромную провинцию на две части: Мавританию Тингитанскую на западе и Мавританию Цезарейскую на востоке.

АЛЬПИЙСКИЕ ПРОВИНЦИИ

Население: галльские и другие племена (варвары).

Италия на севере граничит с Альпами — крупнейшим горным хребтом западной Европы.

Хотя Рим захватил территории и за горами, только во время правления Августа удавалось

поддерживать полный контроль над населявшими их племенами. Регион был покрыт дремучими лесами и в эпоху империи считался крайне опасным из-за обитавших там стай волков и многочисленных шаек разбойников.

Альпы Коттские, Приморские и Пеннинские (северная Италия): эти регионы вошли в состав империи при Августе. Римские историки утверждали, что Ганнибалу удалось проникнуть в Италию именно через Пеннинские Альпы.

Норик (Австрия-Словения): омываемый на севере водами Дуная Норик был стратегически важным пунктом борьбы с продвижением германских войск в Галлию.

Местные племена были завоёваны легионерами после того, как попытались совершить набег на территорию Рима. Но провинцией в полном значении этого слова, с собственным правителем, Норик стал лишь при Калигуле.

Реция (восточная Швейцария): хотя императором, создавшим три альпийские провинции, был Август, именно Тиберию удалось подчинить Рецию (расширив таким образом границы римского влияния на севере до Дуная).

МАЛАЯ АЗИЯ

Население: различные царства (цивилизованные) и племена (варвары).

Термин «Малая Азия» относится к территории восточнее Босфора, простирающейся до Парфянской империи. Большая часть этих земель в настоящее время относится к Турции. И хотя центр и север Малой Азии представляет собой малопригодную для проживания гористую местность, юг региона покрыт лесами и славится богатыми плодородными почвами.

Большая часть земель принадлежала персам, а при Александре — грекам, поэтому римляне считали подавляющее большинство населения цивилизованным, хотя в горных районах всё ещё жили варварские племена.

В I веке нашей эры, благодаря миссионерской деятельности апостола Павла, на территории Малой Азии стало активно распространяться христианство. Множество церквей упомянуто апостолом в его посланиях, вошедших в Новый Завет.

Даже во время сильнейших гонений христиане Малой Азии практически не пострадали, т. к. эти земли располагались слишком далеко от Рима и не представляли для империи особого интереса.

Вифиния и Понт (северо-западная часть Турции): раньше Вифиния и Понт были двумя отдельными государствами. Вифиния смогла дать отпор армии Александра Македонского, но затем подверглась нападениям понтийских войск. Рим пришёл на помощь, и в знак благодарности за это последний царь Вифинии завещал государство Римской республике. Десять лет спустя в Азии разгорелось восстание под предводительством царя Митридата IV, но легионы Помпея одержали над ним победу. Также ходили слухи, что легендарные амазонки жили именно в Понте.

Галатия (Анатолия, Турция): Рим покорил галатские племена в 189 году до н. э., а затем бросил их на произвол судьбы. Ослабленным войной галатам пришлось подчиниться власти Понта, но в ходе Митридатовых войн они перешли на сторону Рима и получили свободу. Когда воцарился мир, Галатия заключила с Римом союз, хотя было очевидно, что в этом взаимодействии республика будет играть лидирующую роль. После непродолжительной гражданской войны между тремя племенами галатов царство вновь объединилось. Но после смерти третьего из воевавших царей Октавиан воспользовался случаем и присоединил царство к Римской империи.

Каппадокия (центральная Анатолия, Турция): когда-то здесь располагалось могущественное хеттское царство, но ко времени персидской экспансии Каппадокию неимоверно ослабили внутренние распри: мелкие царьки постоянно воевали друг с другом, что не могло не сказаться на состоянии внешних границ.

Каппадокия стала союзником Рима в борьбе против Понта, а в противостоянии Помпея и Цезаря принимала то одну сторону, то другую. Каким-то образом царству удалось выжить в этой кровопролитной войне и сохранить независимость вплоть до 17 г. н. э.: в этот год умер последний правитель Каппадокии, и Тиберий объявил эту землю римской провинцией.

Киликия (юго-восточная Турция), некогда входившая в состав империи Птолемеев и царства Селевкидов, к эпохе поздней республики стала пиратской гаванью.

Именно киликийские пираты похитили юного Цезаря и требовали за него выкуп, за что и поплатились, когда Гай Юлий был освобождён и вернулся за отмщением. Киликия угрожала Риму вплоть до 67 года до н. э., пока Помпей не разгромил её флот и не провозгласил её восточную часть провинцией республики. Западная часть региона всё ещё находилась под управлением местных царей, пока Веспасиан не подчинил её в 74 году н. э., полностью очистив Киликию от пиратов.

Кипр: остров вошёл в состав Римской империи в 57 году до н. э., будучи аннексированным у египетской династии Птолемеев.

Пергам (Эолида, Греция): когда мощь Рима ещё только зарождалась, Пергам уже был средоточием власти и частью таких сверхдержав, как империи персов и Александра Македонского.

У Аттала III, последнего пергамского царя, не было прямых наследников, поэтому он предпочёл завещать своё государство Риму, нежели видеть, как его земли разрывает гражданская война.

В эпоху поздней республики (84–88 гг. до н. э.) местные жители поднимали восстание против непомерных налогов, но в эпоху империи налоги снизились, позволив народу благоденствовать.

Пергамская библиотека — место паломничества многих учёных цивилизованного мира — уступала богатством лишь Александрийской.

Ликия и Памфилия (Турция): о Ликии и её союзе с Хеттским царством и Троей сохранилось множество древних манускриптов. После краха Хеттского государства Ликия сохраняла независимость, пока её не захватили персы. Затем власть попеременно доставалась то грекам, то снова персам, пока эту область не подчинил Александр Македонский. После его смерти Ликия стала частью царства Селевкидов, а в 189 году до н. э., после победы легионов над Антиохом III, досталась Риму. Клавдий объединил границы Ликии и Памфилии в 43 году н. э.

Памфилия некогда была союзником киликийских пиратов, но подчинялась Галатии, поэтому, когда Галатия стала римской провинцией, Памфилия последовала её примеру.

Месопотамия (Ирак): в этой колыбели цивилизации некогда зародились Вавилонская и Ассирийская империи. Во времена Александра Македонского Месопотамия была центром Персидской империи. После смерти Александра доселе непобедимую империю разорвали на части охочие до наживы генералы, а Месопотамия вошла в состав государства Селевкидов, как и большая часть востока Малой Азии.

После краха Селевкидов регион захватили парфяне, ставшие впоследствии одними из основных врагов Рима вплоть до 224 г. н. э.

Римляне предпринимали несколько кампаний против парфян. Прославленный генерал Красс проиграл в битве при Каррах в 53 г. до н. э. и был жестоко казнён врагами. Нерону удалось заключить с парфянами перемирие, но они нарушили его в 110 г. н. э. В конце концов легионы императора Траяна нанесли парфянскому войску сокрушительный удар, и в 116 г. н. э. Месопотамия стала римской провинцией.

БАЛКАНЫ

Население: даки (цивилизованные), далматы, иллирийцы, паннонийцы, мезийцы (варвары).

Холмистая местность, ныне известная как Балканы, была разделена на несколько провинций.

Дакия (Румыния-Трансильвания): Дакия находится на территории современной Трансильвании. Её плодородные земли взрезаны хребтом Карпатских гор. Римляне долгое время были знакомы с даками, а Цезарь (до своей гибели) разрабатывал план захвата их территории. Впервые римляне попытались вторгнуться сюда в 85 году н. э., но затея не увенчалась успехом. Только два десятилетия и две военные кампании спустя Траян смог подчинить Дакию.

Восток региона, лежащий за горами, так никогда и не был захвачен римлянами, т. к. Траяна интересовали лишь золото- и сереброносные шахты Трансильвании, а не скудные восточные земли.

Далмация и Паннония (Хорватия) — бывшая Иллирия. В эпоху ранней республики иллирийские пираты наводнили Адриатическое море, и Рим дал им отпор. Иллирия была побеждена, но сохранила независимость, а Рим стал использовать иллирийских наёмников для поддержки своих легионов. Иллирия официально стала провинцией при Октавиане около 35 года до н. э.

К концу его правления (6 г. н. э.) произошло восстание местных жителей, которое было жестоко подавлено, а Иллирию разделили на две провинции: Далмацию и Паннонию.

Нижняя и Верхняя Мёзия (Южная Сербия): Мёзию захватили в 75 году до н. э., но только при Августе наделили статусом полноправной провинции. Домициан разделил её на две части, границей между ними стала река Цибрица.

Легионы Августа возвели линию укреплений вдоль Дуная для защиты от потенциальной угрозы со стороны Дакии, но после её захвата в них уже не было необходимости.

БРИТАНСКИЕ ОСТРОВА

Население: бритты, каледонские пикты, ирландские племена Ибернии (варвары).

Британия стала самой северной провинцией Рима, а также источником каменного угля, золота и зерна. Цезарь дважды пытался захватить эту территорию, но особых успехов не добился. Британия оставалась относительно свободной от влияния Рима (за исключением торговых отношений) вплоть до правления Клавдия.

Власти Рима угрожали две могучие силы. Первыми были друиды: римляне презирали их учение и возмущались человеческими жертвоприношениями. Второй была Боудикка, королева-воительница. В ходе возглавленного ею восстания Лондиниум (ныне Лондон) и Камулодун (Колчестер) оказались разгромлены. Боудикка стала реальной угрозой.

Империи удалось справиться с обеими проблемами, после чего Британия была сильно романизирована, хотя угроза восстания и нашествия пиктов вынуждала Рим сохранять там гарнизоны в постоянной боевой готовности.

Столицей Римской Британии был не Лондиниум, а Камулодун. До вторжения легионов он представлял собой главную крепость кельтов, названную в честь бога войны Камула.

Иберния (территория современной Ирландии): от Британии Иберию отделяет морской пролив. Римляне никогда не пытались захватить этот остров, но ирландские племена периодически совершали набеги на запад Британии и север Лугдунской Галлии, к тому же у Ибернии с Римом были торговые отношения. Об ирландцах шла дурная слава как о каннибалах и кровосмесителях.

На севере Ибернии жило племя скоттов, впоследствии давших современное название Каледонии — Шотландия.

Каледония (Шотландия): Риму не удалось захватить Каледонию. В этой труднопроходимой горной местности жили пикты — яростные воины, шедшие в бой почти обнажёнными и покрытыми синим орнаментом (краситель получали из растения под названием вайда). Слово «пикт»

латинское, оно означает «раскрашенные люди». Самоназвание пиктов не сохранилось.

Во время правления Адриана для защиты от набегов шотландцев легионы возвели между Каледонией и Британией вал Адриана — сеть укреплений, включающих каменную стену с многочисленными фортами, растянувшуюся от одного до другого побережья.

При императоре Антонине Пие легионы продвинулись дальше на север, где воздвигли стену Антонина, но оказалось, что её слишком сложно защищать, поэтому вскоре после возведения её забросили.

Галлия

Население: галлы (варвары).

Галлия состояла из территорий современного севера Италии, Франции, Бельгии, юга Голландии и запада Германии.

Единого государства варваров не существовало, здесь обитали многочисленные племена, доставлявшие римлянам неприятности в эпоху ранней республики.

В самом начале галлы были гораздо сильнее, они чуть не захватили Рим в 390 году до н. э. С тех пор легионы считали своим основным долгом защиту государства от варваров.

Задолго до военных кампаний Цезаря многие племена галлов заключили с Римом союз, что позволило им пережить галльские войны почти без потерь. До этого Римская республика часто нанимала галльскую кавалерию, но после войн конные отряды стали набираться в других провинциях.

До прихода Цезаря заметной властью в Галлии обладали друиды, хотя они так и не стали здесь настолько могущественными, как в Британии. Именно туда впоследствии и бежали выжившие в войне последователи культа.

Аквитания (юго-западная Франция) считалась относительно цивилизованной и являлась основным поставщиком вин для римлян.

Бельгийская Галлия (часть Галлии, включавшая территории современной Бельгии, Люксембурга и Западной Германии до Рейна): Бельгийская Галлия до римлян принадлежала племени белгов. На эту дикую местность часто совершали грабительские набеги германцы и галльские племена.

Лугдунская Галлия (центральная Франция): когда-то это была крупнейшая галльская провинция, но Август сократил её территорию, чтобы здешний губернатор не мог заполучить в свои руки слишком много власти.

Нарбонская Галлия (южная Франция): территорию Южной Галлии при Цезаре называли Заальпийский из-за её географического положения. Она стала провинцией Рима в 121 г. до н. э.

ГЕРМАНИЯ

Население: германцы (варвары).

Римлянам так и не удалось завоевать Германию, отделённую водами Рейна и Дуная. Легионы не раз пытались укротить дикий нрав этих варварских племён и захватить территорию за реками, но безуспешно. Они могли лишь помешать германцам продвигаться дальше на юг.

Большая часть Германии покрыта дремучими лесами, где обитали разнообразные племена: какие-то из них были дружелюбны к римлянам, остальные же всегда оставались непримиримыми врагами республики и империи. Из-за этого Рейн со стороны Рима всегда оставался надёжно укреплён, дабы предотвратить вероятную агрессию.

Верхняя Германия (западная Швейцария, северная Франция, юго-западная Германия): Верхняя Германия расположена вверх по течению Рейна. Цезарь завоевал эти принадлежавшие ранее белгам земли в 58 г. до н. э.

Провинция была довольно маленькой, пока к ней в 90 г. н. э. не присоединили часть Лугдунской Галлии.

В эпоху поздней республики границы Верхней Германии были защищены лимесом — стеной со сторожевыми башнями. Но во время гражданской войны в год четырёх императоров эти укрепления были разрушены. Когда же империя набралась сил, лимесы восстановили и сделали гораздо более неприступными для врага.

Нижняя Германия (территория от востока Бельгии до Германии к северо-западу от Рейна): в 57 году до н. э. Цезарь одержал победу над несколькими германскими племенами в Северной Европе, на территории юга современной Голландии и запада Германии. Эта земля вошла в состав Бельгийской Галлии в 50 г. до н. э. и только в 90 г. н. э. обрела статус отдельной провинции. Название «Нижняя» означает расположение относительно реки Рейн.

ГРЕЦИЯ

Население: греки (цивилизованные), фракийцы (варвары).

Римляне считали греков не только равными себе, но в некоторых аспектах даже более развитыми.

В римском понимании только их народ и население Греции были по-настоящему цивилизованными, а все остальные считались варварами. Культура и искусство Греции достигли своих высот задолго до основания Рима, империя Александра Македонского смогла захватить Персию, когда римляне всё ещё с трудом удерживали контроль над Италией.

Видя, что Рим становится сверхдержавой, и опасаясь того, что в итоге может ожидать Грецию, Филипп V Македонский вступил в союз с Карфагеном во время Второй Пунической войны, позволив Ганнибалу беспрепятственно передвигаться по Италии.

Но хоть в той битве римляне и проиграли, Сципион сломил сопротивление в Испании, что позволило ему присоединиться к наступлению на Македонию.

Несмотря на превосходящие силы противника, Греция сдалась и стала частью Римской республики только спустя три кровопролитных войны, длившиеся 20 долгих лет.

Ахея (западная Греция): Ахея занимает Пелопоннес — южную часть Балканского полуострова, получившую статус отдельной провинции при Августе (примерно в 22 году до н. э.).

Крит, родина великой минойской культуры, пестрел враждующими между собой городами-государствами и пиратскими лагерями, когда в 88 г. до н. э. царь Митридат Понтийский объявил Риму войну. Дабы лишить Митридата поддержки с моря, легионы напали на Крит. Первая атака была отбита, но в 69 г. до н. э. остров вошёл в состав республики, а во главе новой провинции оказался губернатор из местного населения.

Жители Крита славились как искусные лучники, поэтому их в огромных количествах нанимали для службы в ауксилиях.

Македония (северо-восточная Греция): в третьей Македонской войне в 171–168 гг. до н. э. эллинистическая Греция как государство была уничтожена. 150 годами ранее здесь правил Александр Македонский, и многие македонцы никак не могли примириться с мыслью, что их великая родина теперь подчиняется иноземцам. Открытых восстаний не было, но в горах никогда не переводились шайки бандитов и головорезов.

Фракия (юго-восток Болгарии, северо-восток Греции, европейская часть Турции): Фракию захватил отец Александра Македонского, Филипп II Македонский, и во время Македонских войн она подчинялась грекам. Фракийцы храбро сражались против римлян, но война была проиграна, и эта территория досталась республике. Статус зависимого государства сохранялся за Фракией многие столетия, пока в 46 г. н. э. род местных царей не прервался. Вполне возможно, что смерти правителей случились по вине Рима, желающего сделать Фракию своей полноценной провинцией.

Самым знаменитым фракийцем является Спартак. Одни источники утверждают, что он был дезертиром, служившим Риму во фракийских вспомогательных отрядах. Другие считают, что он присоединился к восстанию против Рима и был пленён. По третьей версии, Спартак был гладиатором и стал называться фракийцем исключительно из-за стиля борьбы, которому был обучен.

Как бы то ни было, в 73 г. до н. э. он сбежал из Капуи, где был гладиатором, и три года возглавлял армию беглых рабов. Она продвигалась по Италии, громя один римский легион за другим, пока в 71 году до н. э. не была повержена армией Красса при поддержке Помпея.

Эпир (Греция-Албания): как и Ахея, Эпир был частью Македонии, пока Август не отделил его. Здесь, среди неприступных гор, узких долин и дремучих лесов обитало несметное количество ведьм.

ИСПАНИЯ

Население: иберы (цивилизованные).

В Испании находилось множество торговых поселений греков и финикийцев, но первой сверхдержавой, заявившей свои права на эту территорию, стал Карфаген.

В конце Первой Пунической войны Сицилия была проиграна Риму, поэтому Карфаген решил продвигаться дальше за Средиземное море. Тем не менее несколько испанских городов присягнули в верности Риму, и попытки Карфагена установить там свою власть отчасти и послужили причиной Второй Пунической войны. В ходе неё Рим захватил часть Испании, а Цезарь, только начавший свою военную карьеру, присоединил к Римской республике Лузитанию. Августу потом удалось захватить все остальные территории Испании. Регион изначально состоял из двух провинций: Ближней и Дальней Испании. В эпоху империи произошло дальнейшее дробление: Дальнюю Испанию разделили на Лузитанию и Бетику, а Ближнюю Испанию переименовали в Тарраконскую со столицей в городе Тарраконе.

Хотя местные жители вели схожий с галлами образ жизни, они строили города, и поэтому римляне считали их более цивилизованными. Пиренейский полуостров быстро изменился под влиянием Рима.

Балеарские острова были захвачены в 123 году до н. э. и вошли в состав Тарраконской Испании. Балеарцы славились как искусные пращники, поэтому были востребованными наёмниками.

Бетика (южная Испания) сначала принадлежала Карфагену, а под властью Рима стала не только одной из богатейших провинций, но и самой романизированной. По этой причине император Веспасиан даровал всем свободным жителям Бетики права римских граждан.

Лузитания (западная Испания): многочисленное племя лузитанов было больной мозолью, на которую наступал Рим начиная с Пунических войн и вплоть до их разгрома при Августе. Хотя несколько римских генералов (включая Мария и Цезаря) нападали на эту территорию и одерживали громкие победы, лузитаны никогда не были по-настоящему покорены.

Тарраконская Испания (северная и центральная Испания): в начале римской экспансии влияние республики распространялось лишь на побережье, отбитое у Карфагена. Империя же быстро нашла применение тарраконским портам.

Благодаря контактам с финикийцами и карфагенянами жители провинции поклонялись множеству разных богов ещё задолго до распространения римского пантеона. Многие местные чтили египетских богов (в частности, Исиду, покровительницу тайных знаний и магии, и Осириса, бога земледелия) и — к вящему ужасу римлян — главного бога карфагенского пантеона Баала-Хаммона.

ИТАЛИЯ

Население: италийцы (римляне), латиняне, этруски, галлы, греки.

На полуострове, очертаниями напоминающем сапог, возникла одна из величайших империй всех времён и народов. Развившись из деревушки на берегу Тибра, Рим с течением времени установил свою власть над большей частью Западной Европы, Северной Африки и Ближнего Востока. Наследниками сверхдержавы стали католическая церковь, Священная Римская империя и Византия.

Хотя Риму для утверждения могущества приходилось завоёвывать местные племена, к 88 г. до н. э. каждый житель Италии уже считался римским гражданином. Это сильно увеличивало размер налоговых поступлений и количество военнообязанных.

Корсика и Сардиния: были отданы Риму Карфагеном как часть мирного соглашения после Первой Пунической войны.

«Наше море»: так римляне стали называть Средиземное море после Первой Пунической войны.

Сицилия: причиной Первой Пунической войны была борьба между сицилийскими городами-государствами, часть из которых являлась союзниками Карфагена, а часть — Рима. После войны Сицилия стала первой неиталийской провинцией Рима.

В ходе Второй Пунической войны города, ранее лояльные Карфагену, подняли восстание, поэтому всех верных врагу горожан казнили.

Плодородные земли Сицилии, поделённые между влиятельными сенаторами, возделывались тысячами рабов, что вскоре сделало остров настоящей житницей Рима.

Цизальпинская Галлия (Италия к югу и востоку от Альп): хотя название региона буквально

значит «Галлия на нашей стороне Альп», территориально он располагался в Италии, а не Галлии.

Сформирован он был к концу эпохи ранней республики, когда Рим расширил влияние на Альпы. Река Рубикон служила границей между просвещённой Италией (а следовательно, и Римом) и тёмным варварским миром.

В 42 году до н. э., после смерти Цезаря, Цизальпийская Галлия, с которой начались великие войны Гая Юлия, прекратила существование, став частью провинции Италии.

БЛИЖНИЙ ВОСТОК

Население: варвары в Аравии и Сирии, цивилизованные в Иудее.

Засушливые земли Ближнего Востока успели побывать в составе нескольких великих империй: Хеттской, Египетской, Персидской и Греческой (при Александре Македонском). Поэтому римляне были далеко не первыми, кто завоевал их.

Аравия (полуостров Синай и Иордан): служила обширной буферной зоной между Египтом и Иудеей. Из-за крайней бесплодности земель представляла собой не более чем пограничную провинцию, через которую в порты Средиземного моря поставлялись грузы с экзотическими специями и лекарствами.

Иудея (Израиль-Палестина): была завоёвана Помпеем в 63 г. до н. э., но длительное время оставалась очагом антиримских движений.

Конечно, во время римского правления именно здесь происходили события, описанные в Новом Завете, и именно отсюда благодаря учению апостола Павла начало распространяться христианство.

В начале Рим был согласен оставить в Иудее местную власть во главе с династией Иродиадов, подчинявшихся империи. Но к 6 году н. э. злоупотребления здешних правителей стали настолько очевидны, что Август лишил их власти и провозгласил Иудею римской провинцией. Религиозное движение зелотов яростно сопротивлялось римскому владычеству, выступало против имперских налогов и оставалось одним из главных врагов Рима в Иудее на протяжении 60 лет.

В 44 году н. э. в попытке остановить разговоры о Христе император Клавдий восстановил на троне провинции одного из представителей династии Иродиадов, назвав его «царём иудейским». Правители этой династии останутся у власти под непосредственным контролем Рима до 100 г. н. э.

В 66 г. н. э. в Иудее вспыхнуло антиримское восстание под предводительством зелотов. Легионы Веспасиана высадились на севере провинции и начали жестоко подавлять волнения. Четыре года спустя был разрушен второй Иерусалимский Храм, что не оставило зелотам никакой надежды на победу. Выжившие бежали в горную крепость Масаду и там, не желая сдаваться римлянам, сводили счёты с жизнью.

Следующее восстание произошло в 132 году н. э., когда жители Иудеи услышали о планах императора Адриана возвести храм Юпитера на месте второго Иерусалимского Храма. На этот раз противникам Рима удалось застать римлян врасплох: легион был быстро окружён, но закалённые в боях солдаты ответили на нападение молниеносно и жестоко. Тем не менее Адриану пришлось направить им в поддержку отряды с берегов Дуная, что ослабило защиту Рима от германских набегов. Война унесла более миллиона жизней иудеев, потери римлян также были значительны.

По указу жаждущего мести Адриана иудаизм оказался вне закона: тексты Торы были сожжены, а раввины казнены. В довершение провинцию переименовали в Палестину, стерев со страниц истории само название Иудеи.

Сирия: знойная и засушливая Сирия в древности была родиной финикийцев, могущественных торговцев и основателей Карфагена. Провинцией она стала при Втором Триумвирате, а затем вместе с Иудеей вошла в состав Сирии Палестинской.

РАЗДЕЛ ГЛАВНОКОМАНДУЮЩЕГО

ARCANA (ТАЙНЫ)

"SI VIS PACEM, PARA BELLUM"
(ЕСЛИ ХОЧЕШЬ МИРА - ГОТОВЬСЯ К ВОЙНЕ).
- ФЛАВИЙ ВЕГЕЦИЙ РЕНАТ

Кровавые ужасы войны возвратили из небытия злобных тварей, древних, как мир. Постепенно воины, выжившие в этом кошмаре, стали собираться в отряды. Они знали, что страх делает чудищ ещё сильнее, поэтому бережно охраняли свой секрет, добытый ценой жизни их товарищей.

В 960 г. до н. э. при царе Соломоне было создано тайное общество для борьбы с тёмными силами, получившее название «Сыны Соломоновы».

Общество было настолько секретным, что его члены создавали новые тайные организации для борьбы с местной нечистью, не раскрывая никакой информации о Сынах. Во времена существования Рима такими организациями стали Сумеречный легион и культ Митры.

СУМЕРЕЧНЫЙ ЛЕГИОН

В Сумеречный легион вступали солдаты, столкнувшиеся со сверхъестественными явлениями и желавшие общими силами победить врага.

У легиона не было единого руководителя: солдаты разбивались на местные отряды во главе со старшими офицерами и при надобности приходили друг другу на помощь. Символ Сумеречного легиона — заходящее за линию горизонта солнце.

КУЛЬТ МИТРЫ

Культ Митры — это тайное общество поклонников бога Митры, молящих его об избавлении земли от чудищ и нечисти. Большинство последователей этого культа — обычные люди без сверхспособностей, выполняющие несложные задачи. Они служат гонцами, докладывают о странных происшествиях, строят тайные подземные храмы митреумы и следят за их состоянием. Жрецы Митры обладают *мистическим даром (культ Митры)* и могут творить чудеса.

Некоторые бойцы Сумеречного легиона слышат зов Митры и тоже становятся жрецами. Они тайно молятся и проводят ритуалы, но при этом продолжают служить в своём отряде.

НОВЫЕ ЧЕРТЫ

Как только о существовании Сумеречного легиона и культа Митры становится известно игроку, он может выбрать такие черты, как *избранный*, *воин света/тьмы* и *мистический дар (культ Митры)*. Персонажи, пришедшие на замену погибших, вольны предпочесть профессии легионера путь жреца или наёмника, т. к. в любом культе требуются бывалые воины, не гнушающиеся самой грязной работой.

МИСТИЧЕСКИЙ ДАР (КУЛЬТ МИТРЫ)

Требования: закалённый, характер d6+, драка d6+.

Сверхъестественный навык: вера (характер).

Пункты силы: 10.

Начальное количество пунктов силы: 2.

Отдача: если при проверке веры у жреца Митры случается *осложнение* (1), он оказывается в *шоке*.

Проявления: силы Митры практически незаметны, хотя от некоторых жрецов может исходить еле заметное желтоватое сияние.

Список сил: волна, доспех, защита от окружающей среды, зоркость, изгнание, иссушение, исцеление, оглушение, поддержка, полиглот, проворство, прорицание, рассеивание, свет, смятение, сокрушение, увидеть/скрыть сверхъестественное, ужас, усилить/ослабить параметр, ускорение, щит.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА:

Грехи: жрецы Митры подчиняются общим правилам по грехам, описанным в «Дневнике авантюриста».

Мелким грехом считается отступление в бою (за исключением случаев, когда продолжение боя на занятой территории равноценно самоубийству).

Крупным грехом является уклонение от схватки с достойным врагом или порождением тьмы.

Если же жрец сотрудничает с силами зла, то совершает смертный грех.

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Митра был персидским божеством войны и света. В Риме ему поклонялись, начиная со II века н. э. Митра славился как один из немногих богов, отвечающих на мольбы просящих. Члены культа хранили свою деятельность в тайне, поэтому в основном знали лишь тех, кто принадлежал к их местной ячейке.

Основной целью общества был сбор информации о необъяснимых явлениях и её передача жрецам. Те же, в свою очередь, связывались с членами других ячеек и отрядами Сумеречного легиона для борьбы с обнаруженными силами зла.

ВОЕННЫЕ ТРОФЕИ

В древности солдатам часто отдавали захваченную территорию на разграбление. Это сильно увеличивало доходы легионеров. Мы решили не вводить денежных систем и не заставлять персонажей рыскать в руинах в поисках дорогих безделушек. Вместо этого в «Потусторонних войнах: Рим» используются трофеи — золото (в монетах и слитках), медали, украшения и другие ценности, которые можно забрать у поверженного врага.

После битвы с врагом или существами, обладающими сокровищем, или разграбления захваченного поселения Главнокомандующий может позволить каждому персонажу совершить проверку *общедоступных знаний*. В случае успеха солдат находит один трофей, при подъёме — два.

Как легионеры могут распорядиться своими находками, описано на стр. 37.

МОДИФИКАТОРЫ ТРОФЕЕВ

Модиф.	Ситуация
–6	Мелкий отряд, отряд на марш-броске
–4	Обычный дом, ферма, одинокий аристократ в пути
–2	Дом зажиточных хозяев, большая ферма, продовольственный караван
0	Город, вещевой обоз
+2	Большой город, вещевой обоз командующего

ИНТЕРЛЮДИИ КАМПАНИИ

Периодически Главнокомандующему могут потребоваться интерлюдии, чтобы скоротать время игроков в затяжной военной кампании. Правила из «Дневника авантюриста» отлично для этого подходят, но следует их немного изменить, если кампания длится несколько месяцев или лет. Во-первых, не один, а каждый игрок тянет карту и рассказывает историю. Во-вторых, вместо таблицы интерлюдий из «Дневника авантюриста» мы предлагаем использовать таблицу, приведённую ниже.

ТАБЛИЦА ИНТЕРЛЮДИЙ

- **Трефы — Трагедия:** герой увенчал себя славой, но сильно пострадал в войне. Ему нужно выбрать физический или психический изъян (в таблице отклонений). При этом солдат может продолжить службу, ведь он остаётся мастером своего дела, несмотря на изъян. Он теряет d6 трофеев, но зато получает «гражданский венок» за свои заслуги (см. стр. 37).
- **Пики — Победа:** герой помог одержать великую победу и за это получает «венок из травы» (см. стр. 37) и 1d4 трофеев.
- **Червы — Любовь:** где-то в окрестностях солдат успел пустить корни — завести любовницу (или даже жену, хотя легионерам в некоторые эпохи это было запрещено) и детей, которых любит всем сердцем. При прохождении кампании «Наследие» игрок тянет дополнительную карту, чтобы узнать, каким наследием будет обладать (см. стр. 106).
- **Бубны — Артефакт:** в ходе приключений герою удалось заполучить невероятно искусно сделанный или благословлённый богами предмет. Главнокомандующий случайным образом или броском кубика определяет, что за сокровище досталось персонажу.

ТАБЛИЦА СОКРОВИЩ

d6	Сокровище
1	**Медальон:** при ношении амулет, наделённый силой выбранного бога, дарует +2 к проверкам на *прочность*.
2	**Доспех:** даёт герою 2 пункта *брони*, игнорирующей *бронебойность* оружия.
3	Гладиус: этот меч не только позволяет ранить духов и сверхъестественных созданий, но и даёт +2 к проверкам *драки* и урону.
4	**Шлем:** тот, кто носит этот шлем, получает знания и способности, недоступные другим. Это даёт ему +2 к общедоступным знаниям и всем проверкам *знаний*.
5	**Пилум:** наносит +2 урона и игнорирует все штрафы за дистанцию. Тем не менее чинить использованный пилум необходимо так же, как и обычные.
6	**Кольцо:** необычное старинное кольцо, приносящее владельцу удачу. Он получает дополнительную *фишку* в начале каждой игровой встречи.

БЕЗУМИЕ

Ужасы войны (а потусторонней войны особенно) могут оставить отпечаток даже на сильнейших и благороднейших душах. При каждом провале проверки *храбрости* герой не только страдает от обычных эффектов, но и теряет пункт *рассудка* (2 пункта при критическом провале).

Восстановление: если герой с по крайней мере одним пунктом *рассудка* проживёт два месяца игрового времени без дальнейших потерь, он восстанавливает 1 пункт *рассудка*. К тому же герой может использовать свои трофеи для восстановления своего душевного равновесия (см. стр. 37).

Как только остаётся 0 пунктов *рассудка*, солдат теряет возможность восстановить их обычным путём. Ему придётся провести время в каком-нибудь спокойном и далёком от военных передряг месте, будь то храм или дом знаменитого философа.

В конце каждого месяца он может совершить проверку *смекалки* со штрафом –2 (что отражает примитивный уровень развития психиатрии в те времена). При успехе персонаж избавляется от одного из отклонений (см. ниже). Если все отклонения уже вылечены, вы можете получить 1 пункт *рассудка* — и затем восстанавливать *рассудок* обычным способом.

За гранью: если рассудок страдает от слишком большого числа отклонений, легионер может превратиться в опасного безумца. Герои с 1–2 пунктами *рассудка* ведут себя настолько странно, что окружающим неприятно находиться с ними рядом. На адаптацию такого героя в коллективе уходит много времени.

Если *рассудок* легионера должен упасть ниже 0 — он остаётся равен 0, но нужно пройти проверку отклонения. (см. таблицу ниже). Если дважды выпадает один и тот же результат, расстройство усиливается. Показатели *рассудка* не могут быть отрицательными, вместо этого каждый раз персонаж получает новое отклонение.

ТАБЛИЦА ОТКЛОНЕНИЙ

Карты	Результат
Пики, 2–7	**Суеверный:** герой нашёл что-то, что помогает ему справляться с ужасами войны. Это может быть религия, амулет на удачу или даже локон возлюбленной. Выберите простой ритуал или предмет, чтобы персонаж мог на нём сконцентрироваться. Пока никто не мешает справлять молитвы или держать при себе выбранный амулет, персонаж ведёт себя нормально. Но если что-то нарушит концентрацию (например, на ваш отряд нападут до того, как персонаж успеет дочитать молитву, или потеряется амулет), то на все проверки параметров в этой миссии налагается штраф –1.
Пики, 8–К	**Взгляд в никуда:** отстранённый взгляд этого солдата красноречиво повествует о кошмарах, которые тому пришлось пережить. На все его проверки *внимания* налагается штраф –2.
Червы, 2–7	**Воспоминания:** легионера мучают образы прошлых битв и погибших товарищей. В бою они проносятся в сознании героя, и тому становится невозможно отличить настоящее от прошлого. Придётся пройти проверку *характера* (–4) и в случае провала до конца битвы страдать от изъяна *медлительность*.
Червы, 8–К	**Нелюдимый:** этот легионер успел послужить в разных отрядах, раньше у него было много верных товарищей. Но он видел и делал такое, о чём многие с радостью забыли бы, а большая часть его друзей сложила головы в боях. Теперь ему невероятно сложно с кем-то сблизиться, да и зачем, если люди — всего лишь куски плоти в кровавой мясорубке войны? В лучшем случае, присутствие такого персонажа среди других отравляет общее веселье, поэтому он получает штраф –4 к *харизме*.
Бубны, 2–7	**Бессонница:** события прошлого лишили солдата сна, ему сложно уснуть без успокоительного (на линии фронта это, скорее всего, алкоголь, но его сложно найти, к тому же несение службы в пьяном виде карается смертной казнью). В результате персонаж не может выспаться и страдает от постоянной усталости. В ситуациях, когда заснуть необходимо, провал проверки *выносливости* (–2) означает, что солдат этого сделать не в состоянии.
Бубны, 8–К	**Пагубные привычки:** многие легионеры пытаются справиться с напряжением и душевными ранами посредством вина и других наркотических средств. И хоть на какое-то время боль стихает, все эти вещества вызывают сильную зависимость, и человек нуждается в них все больше и больше, чтобы утихомирить внутренних демонов. Персонаж получает крупный изъян *дурная привычка*.
Трефы, 2–7	**Дрожь:** испытав прилив адреналина, легионер начинает дрожать, словно лист на ветру. И в бою, и в других стрессовых ситуациях (на усмотрение Главнокомандующего) персонаж угнетён, его руки трясутся, поэтому на все проверки *ловкости* и зависящих от неё навыков налагается штраф –2.
Трефы, 8–К	**Паранойя:** легионер стал свидетелем событий, объяснение которым старшие по званию дать отказались. И теперь любое странное и загадочное явление кажется персонажу более значимым, чем есть на самом деле. В своём воспалённом сознании солдат находит безумные связи между событиями, что вконец разрушает его неустойчивую картину мира. Персонаж получает крупный изъян *заблуждение* и штраф –2 к *харизме*.
Туз, джокер	**Жажда крови:** кровавые битвы пробудили в ветеране странные желания. Он получает изъяны *жажда крови* и *дурная привычка* (мелкий) — убивать.

MILITAE (ВОЕННЫЕ КАМПАНИИ)

Приключения и кампании этой книги рассчитаны на персонажей-легионеров, но, сделав несколько поправок в конструкторе приключений и приведённых здесь сюжетах, вы вполне можете сыграть за челядь трибуна, наёмников или даже гладиаторов и лазутчиков.

Персонажи без черты *ранг (военный трибун)* по умолчанию входят в контуберний — группу из восьми человек, живущих в одной палатке.

Трибун занимает отдельную палатку, но всё равно относится к тому же легиону. Трибун будет командовать когортой, в которую входят персонажи остальных игроков, либо легионерам могут поручить охранять его драгоценную персону.

Главнокомандующий решает, в какой когорте, центурии и каком легионе служат ваши герои.

ИЕРАРХИЯ

Персонажи игроков — военные, поэтому у каждого из них есть звание и все они обязаны подчиняться старшим по рангу. Кому-то из игроков придётся взять роль назначенного правительством трибуна, не имеющего военного опыта, или декана, идущего по головам ради карьеры. Даже если весь контуберний состоит из персонажей, примерно равных по званию (что маловероятно, только если все вы не рядовые), кто-то всё равно будет оставаться за старшего, когда декан отлучится.

В играх по «Потусторонним войнам» особое внимание уделяется командной игре. У ваших героев — полноценный отряд, у них есть предводитель, имеющий право давать самые разные поручения: он может приказать (или посоветовать, в зависимости от ранга) применить силу или рискнуть жизнью, а провинившихся наказать (урезать пайки или даже казнить). Но, с другой стороны, он несёт ответственность перед своим командиром за выполнение отрядом приказов сверху.

Персонажи должны понимать, что не будут всю игру заниматься тем, чем им заблагорассудится. Конечно, они могут высказать своё мнение о решениях командира, но принимает эти решения и несёт ответственность за их результат старший по званию.

Перед вами не обычная игра в стиле фэнтези, где можно творить что угодно, а настоящая военная стратегия, поэтому дисциплина здесь на первом месте. Это обязательно нужно понять, чтобы полностью погрузиться в особую атмосферу римских легионов. Заранее обсудите с игроками все тонкости и выберите командира — так вы обойдёте все подводные камни и обеспечите себе увлекательную игру.

НАГНЕТАНИЕ АТМОСФЕРЫ

В большинстве кампаний игроки создают и развивают персонажей в привычной обстановке. Сначала нет ни чудищ, ни сверхъестественных

ВОЕННЫЕ ПЕРИОДЫ

Здесь мы приводим список кампаний и важных событий республики и ранней империи (отмеченные звёздочкой подробно описаны в этом разделе):

- Мифологическое основание Рима (около 753 г. до н. э.);
- Монархия (753–510 гг. до н. э.);
- Расширение границ (340–268 гг. до н. э.);
- Первая Пуническая война (261–241 гг. до н. э.);
- Иллирийские войны (229–219 гг. до н. э.);
- Вторая Пуническая война* (218–183 гг. до н. э.);
- Первая Македонская война (215–202 гг. до н. э.);
- Вторая Македонская война (200–196 гг. до н. э.);
- Сирийская война (192–188 гг. до н. э.);
- Третья Македонская война* (171–168 гг. до н. э.);
- Четвёртая Македонская война (150–148 гг. до н. э.);
- Падение Карфагена* (149–146 гг. до н. э.);
- Восстание Югурты (111–106 гг. до н. э.);
- Правление Мария (109–100 гг. до н. э.);
- Союзническая война (91–88 гг. до н. э.);
- Сулла и гражданская война (88–83 гг. до н. э.);
- Революция (78–72 гг. до н. э.);
- Восстание Спартака (73–71 гг. до н. э.);
- Галльские войны Цезаря* (58–52 гг. до н. э.);
- Гражданские войны (49–44 гг. до н. э.);
- Рождение империи (44–27 гг. до н. э.);
- Восстание Арминия (9–16 гг. н. э.);
- Британская кампания Клавдия* (43–60 гг. н. э.);
- Война с Боудиккой* (60–61 гг. н. э.);
- Первое Иудейское восстание* (66–73 гг. н. э.);
- Второе Иудейское восстание (131–135 гг. н. э.);
- Германские войны* (169–180 гг. н. э.).

существ, только неясные приметы и знаки, особенно среди «варварских» племён, с которыми легионерам приходится сталкиваться.

После нескольких игровых встреч начинают случаться всё более и более загадочные вещи. Легионеры сражаются с друидом, обладающим магическими способностями, или предводителем варваров, заявляющим, что благодаря своему талисману он теперь неуязвим. Приходит время — и легионеры впервые сталкиваются с настоящими чудовищами, нежитью или мифическими существами. Тех, кто выживет в схватке, примет в свои ряды загадочный Сумеречный легион — или даже ещё более тайное общество Сынов Соломона (см. стр. 61).

ВРЕМЕННЫЕ РАМКИ КАМПАНИЙ

Здесь мы приводим краткое описание нескольких классических для «Потусторонних войн» периодов.

После исторических событий следует раздел «Секретно» (или Sub Rosa на латыни) — именно здесь объясняется, что действительно происходило в то время.

Эти повести ужаса и безумия вполне могут служить зарисовками приключений для Главнокомандующего, поэтому мы применили их в кампании «Наследие» на стр. 106.

Главнокомандующий может воспользоваться этими сведениями как шаблоном, если желает провести игру по одной из неописанных нами эпох, например, периоду Македонских войн или конфликту на границе Британии и Каледонии во время создания вала Адриана. Не беда, если исторические события вашей кампании окажутся полностью выдуманными!

ИНТЕРЛЮДИИ КАМПАНИЙ

Перерыв между некоторыми кампаниями — такими как противостояние галлов Цезарю и гражданская война, вторжение в Британию и Иудейское восстание — небольшой, всего несколько лет или десятилетий, поэтому вы вполне можете сохранить персонажа для дальнейших игровых встреч. Чтобы скоротать время затишья, воспользуйтесь интерлюдиями кампаний на стр. 62.

ВТОРАЯ ПУНИЧЕСКАЯ ВОЙНА

Территория: Италия, Испания и Карфаген.

Период: 218–183 до н. э.

Легионы: разные консульские легионы.

Начатая Римом и Карфагеном из-за испанских союзников Вторая Пуническая война вскоре вышла из-под контроля, став одним из величайших конфликтов цивилизованного мира тех времён. Захватив власть на римских территориях Испании, великий карфагенский полководец Ганнибал направил свои войска (включавшие боевых слонов) вдоль побережья

Испании к Галлии. Прежде чем вторгнуться в Альпы в 218 г. до н. э., карфагеняне сразились с римским легионом, возглавляемым Сципионом, в Нарбонской Галлии, а затем совершили невозможное — пересекли горы и поздней осенью добрались до Цизальпинской Галлии — и, что удивительно, сохранили при этом практически всех слонов.

БИТВЫ В ИТАЛИИ

Римляне впервые вступили в бой с Ганнибалом на итальянской земле у реки Требии. Гонимые жаждой уничтожить ненавистных карфагенян, командующие легионами приказали римлянам вброд перейти начавшую покрываться льдом реку, несмотря на мокрый снег и пронизывающий ветер. Донельзя измотанных солдат на другом берегу поджидали войска Ганнибала, нанёсшие римлянам сокрушительное поражение. Летом 217 г. до н. э. четыре новых легиона пытались дать отпор Ганнибалу, надвигавшемуся на Рим и разрушавшему всё на своём пути, дабы показать союзникам Римской республики, что она не способна защитить даже себя. Последовавшая вскоре за этими событиями битва при Тразименском озере до сих пор остаётся крупнейшей засадой в военной истории: благодаря хитроумному манёвру Ганнибала было убито и взято в плен около 20000 солдат, а два дня спустя ещё 4000. Легионы были разбиты в пух и прах, а восточным провинциям начали угрожать македонцы, поэтому римский генерал Фабий избрал выжидательную стратегию: он избегал открытых столкновений с Ганнибалом, предпочитая изматывать войско противника и совершать набеги на его караваны с провизией и снаряжением.

Весной 216 года до н. э. Ганнибал захватил главный продовольственный склад римлян в Каннах. Консульские армии при поддержке италийских союзников решили дать карфагенянам бой, устав от медлительной тактики Фабия. Ганнибал расположил свои превосходящие числом войска полукругом, желая оцепить армию римлян и лишить их пути к отступлению. Всё прошло по плану: центральная линия карфагенян была разбита, и легионы устремились в ловушку. Ещё не осознав свою ошибку, они были окружены, и началась резня, в которой погибло около 60000 римлян. Поражение было настолько сокрушительным, что только крохотной горстке легионеров удалось прорваться через ряды воинов Ганнибала и бежать в городок Канузию.

НЕСПОСОБНОСТЬ ПОБЕДИТЬ

Ганнибал тем временем пытался переманить итальянских союзников Рима на свою сторону. И хотя несколько городов поддались этому влиянию, склонность карфагенян жить за счёт союзников и недостаток подкреплений из столицы сыграли с Ганнибалом злую шутку: большая часть итальянских городов-государств колебалась между нейтралитетом и слабой поддержкой Карфагена. Когда же Рим стал успешно восстанавливать над ними своё влияние, стратегия Ганнибала «разделяй и властвуй» дала сбой. Хотя ему удалось втянуть легионы в несколько открытых сражений в 214–207 гг. до н. э., ни одна из этих побед не была столь серьёзной, как предыдущие — фортуна отвернулась от генерала.

Пока Ганнибал громил Италию в тщетной попытке спровоцировать бой, римские войска в Испании захватили карфагенский город Сагунт в 211 году, что заставило Гасдрубала, брата Ганнибала, вывести свою армию из Италии обратно в Испанию. Хотя римляне проиграли в битве при Верхнем Бетисе, преимущество осталось на их стороне. В 211 году Публий Корнелий Сципион прибыл в Испанию и быстро организовал осаду главного карфагенского города-порта Картахены, павшего в 209 г. до н. э.

ЗАХВАТ ИСПАНИИ

В том же году Сципион напал на Гасдрубала и разбил его войско в битве при Бекуле. Тем не менее большей части карфагенской армии удалось бежать на север, а оттуда через Альпы в Италию. В 207 году до н. э. государство не могло дать Гасдрубалу отпор, поэтому генерал воспользовался тем же маршрутом, что и его брат годами ранее. Карфагенская армия, усиленная отрядами галльских союзников и немалым запасом осадных орудий, выдвинулась на юг, чтобы присоединиться к войску Ганнибала в завершающем броске на Рим. Но римляне тоже не сидели сложа руки: после перехвата вестников с планом наступления объединённых карфагенских войск две римские армии были высланы, дабы дать им отпор. Гасдрубал, столкнувшись с превосходящими силами противника, бежал с поля боя. Ночью он покинул свой лагерь и попытался уйти на юг, как и планировал. Но проводники водили его кругами и к утру он совсем сбился с пути. Римляне наступали ему на пятки, и генерал решил дать им бой. В последовавшей за этим битве при Метавре легионы оттеснили карфагенян к реке и жестоко с ними расправились. Гасдрубал был убит, а его голову закинули в лагерь Ганнибала.

Подкреплению, которого в Италии так ждал Ганнибал, пришлось вернуться для защиты Испании. В 206 г. Рим разбил основные войска Карфагена и его испанских союзников.

Ослабевший от суровых военных потерь Карфаген был вынужден отказаться от своих колоний, и большая часть Испании стала римской провинцией. К 207 году у Ганнибала не осталось ни малейшей надежды на победу: его испанские отряды были уничтожены, а сам полководец доживал последние годы в Калабрии на краю Италии. Риму больше ничего не угрожало.

В 203 г. до н. э. Сципион, ставший после испанской кампании национальным героем, направил легионы в Африку. Чтобы дать ему отпор, карфагенские войска покинули Испанию, прикрываемые нумидийцами, предавшими Рим. Армия Сципиона (всего два легиона и ауксилии) сильно уступала размером римской, но тем не менее победила противника в битве на Великих Равнинах. У Карфагена не осталось никакой армии, а римляне разбили лагерь недалеко от города, и сенат Карфагена приказал Ганнибалу срочно покинуть Италию.

Крах мирных переговоров привёл к новому кровопролитию — битве при Заме недалеко от Карфагена. Именно здесь римляне продемонстрировали новую тактику боя против слонов и разбили армию Ганнибала.

Карфаген взмолился о пощаде. Рим согласился на мир, но потребовал третейского суда по вопросу границ и возмещения немалых убытков, понесённых Италией.

Кстати, Ганнибалу удалось бежать, и он ещё довольно долго служил полководцем у разных противников Рима.

В 183 г. до н. э. Ганнибала, пребывавшего на тот момент в Либиссе (городе в Малой Азии), со всех сторон окружили враги. После нескольких покушений Ганнибал принял яд, спрятанный в потайном отсеке перстня.

СЕКРЕТНО

Унижение от поражения в Первой Пунической войне долгие годы не давало покоя карфагенянам.

Старейшины искали способ отомстить ненавистному Риму, и через некоторое время после войны в далёкой пустыне им удалось обнаружить жрецов тайного культа, называвшегося Рога Баала. Собранные по крупицам в пустошах между Карфагеном и Египтом жуткие колдовские секреты обещали силу, способную даровать победу над узурпаторами с севера и восстановить былую славу и величие государства.

И невдомёк было лидерам Карфагена, что истинной целью Рогов Баала являлся захват власти, позволивший бы культу свободно исследовать захоронения этрусков в Италии и найти спрятанные там секреты кровавой магической традиции. Добившись этого, разгромив Рим и полностью подчинив себе Карфаген, Рога Баала могли бы править целым миром!

Жрецы тёмного культа пополнили ряды карфагенской армии, состоявшей тогда в основном из наёмников, даруя ей тем самым сверхъестественное преимущество в бою и гарантируя Ганнибалу и Гасдрубалу почти полную неуязвимость. Дело оставалось за малым — нужен был повод для развязывания новой войны.

Для этого жрецы спровоцировали спор из-за Сагунта на побережье Испании. Гордые римляне заглотили наживку, отказавшись отдавать город, и карфагеняне наконец дали волю накопившейся обиде.

НА РИМ

В битве при Требии колдуны Ганнибала вызвали невероятной силы пургу, ослепившую римских разведчиков, и затуманили разум жаждущим крови генералам, заставившим своих измождённых солдат переходить ледяную реку. Именно такого момента и ждали карфагеняне: призванные из ледяных глубин жрецами Баала водные элементали без труда расправлялись с продрогшими усталыми легионерами. Боевые слоны Ганнибала разрушили римский строй, и началась резня. Только центральным отрядам удалось отступить, сохранив какое-то подобие порядка.

Колдуны Ганнибала знали, что на Тразименском озере в древности проводились масштабные кровавые ритуалы, поэтому не преминули воспользоваться этим знанием, дабы обеспечить победу карфагенянам в следующей схватке с римлянами. Рога Баала скрыли засевшую в засаде армию Ганнибала от глаз лазутчиков и призвали жаждущих мести духов жертв этрусков для помощи в бою.

СТРАТЕГИЯ ФАБИЯ

Если в начале ужас на римские легионы наводили слоны, то при Каннах Ганнибал сокрушил противника при помощи колдовства. Это позволило ему 15 лет безнаказанно разграблять Италию. Рога Баала тем временем разыскивали секреты, таившиеся в гробницах этрусков и способные даровать невиданное могущество, а также наладили контакт со жрецами других культов и ведьмами, которым приходилось прятаться от римских властей. Их общие познания в тёмном ремесле возросли многократно.

Фабий делал вид, что сконцентрирован на партизанской войне и набегах на продовольственные караваны Ганнибала, но на самом деле причиной стратегии увиливания от прямых столкновений были попытки незаметно расправиться с колдунами Рогов Баала, сопровождавшими карфагенское войско. Много времени прошло, немало римлян сложили головы, но Фабию всё-таки удалось избавиться от кровавых жрецов — они один за другим пали жертвами наёмных убийц.

Италия тех дней, разрушенная и опустошённая, породила множество необъяснимых явлений и существ. До сих пор сохранились жуткие рассказы о ларвах — неупокоенных духах, блуждающих по земле, и ходячих трупах, которые так и не дождались захоронения, — последствиях масштабных осад и битв, где люди гибли от вражеских орудий, голода и болезней. Пока Рим страдал от ига Карфагена, Публий Корнелий Сципион собрал новую армию, укрепив её ряды силами жрецов культа Митры и остатками Сумеречного легиона. Наступление Сципиона на Испанию отрезало Ганнибала от основных путей снабжения, что, вкупе с потерей последних жрецов Баала, заставило наводившего на Рим ужас полководца покинуть Италию.

Битва при Метавре ясно показала, что происходит что-то очень странное.

В официальных докладах говорилось, что галльские союзники Гасдрубала были в стельку пьяны накануне битвы, что сделало их никудышными бойцами. Но на самом деле воинов лишил сил не алкоголь, а туман войны, привлечённый следами крови и разрушения, оставленными продвигавшейся на юг армией. Туман опустился на карфагенский лагерь в ночь перед битвой, и воины не смогли сомкнуть глаз, а следовательно, и отдохнуть перед сражением.

Рога Баала дали Гасдрубалу могущественную магическую защиту, делавшую его практически неуязвимым для любого обычного оружия. Полководец вдохновлял своей непобедимостью солдат на великие подвиги, бесстрашно врубаясь в самую гущу битвы. Но при поражении в Метавре это ему не помогло.

Римлян было слишком много, Гасдрубала схватили. По приказу Клавдия Нерона (отданного советниками Сынов Соломоновых) Гасдрубала казнили, тело его сожгли, а всё ещё живую голову забросили в лагерь Ганнибала, дабы показать, сколь велико презрение римлян.

После возвращения Ганнибала в Карфаген в 202 г. до н. э. и начала мирных переговоров со Сципионом произошло множество странных событий. За ними последовали разнообразные коварные политические интриги и даже неудачные покушения на жизни обоих лидеров. Сыны Соломоновы поняли, что заклятый враг Рима защищён сильными чарами, делающими его неуязвимым для оружия. Но и у Сципиона была магическая защита, спасшая его от покушений убийц, чья сила возросла благодаря колдовству Рогов Баала.

Римский полководец выжил благодаря поддержке жрецов культа Митры и членов Сумеречного легиона.

Ганнибал бежал, и Карфаген пал. Незамедлительно были предприняты все меры, чтобы очистить город от влияния Рогов Баала. Но к несчастью для преследователей, членам культа удалось бежать в ту самую пустыню, откуда они пришли, и успешно скрываться там на протяжении полувека.

Репутация Ганнибала серьёзно пострадала на родине, но это не помешало ему ещё несколько лет доставлять неприятности ненавистным римлянам в качестве командующего флотом на службе у разных врагов республики.

Среди народа быстро распространялись страшные истории о том, что Ганнибал использовал катапульты, чтобы забрасывать противников ядовитыми змеями. На самом деле этим занималась горстка уцелевших жрецов Баала, бежавших вместе с поверженным полководцем. Нагоняя ужас и страх, он мог бы вновь разжечь в Рогах Баала жажду мести. Но жрецам культа Митры удалось приготовить яд, который обходил магическую защиту Ганнибала, и отдать его в руки проверенных агентов. Они ли подмешали полководцу яд, или он сам покончил с жизнью — до сих пор остаётся загадкой.

ТРЕТЬЯ МАКЕДОНСКАЯ ВОЙНА

Территория: Греция.

Период: 171–168 гг. до н. э.

Легионы: разные консульские легионы.

Рим дважды нападал на македонцев, но полностью захватить власть в тех землях не смог. Царь Персей, сын Филиппа V (выступившего против римлян в битве при Заме), занял трон после смерти отца и сразу же занялся политическими реформами. Это насторожило Рим, ведь на кону было его влияние на значительную часть Греции. В 171 году до н. э. Римская республика в третий раз объявила войну Македонии.

Первая серьёзная схватка, состоявшаяся при Каллинике в 171 г. до н. э., окончилась победой Персея. В отличие от большинства битв римлян, тяжёлая пехота задействована не была, основной удар приняли на себя кавалерия и лёгкая пехота. Атака македонской армии была настолько яростной, что мгновенно смяла ряды противника.

В течение последующих трёх лет римляне ограничивались бесперспективными вылазками в горах. После разгрома при Каллинике римские командиры столкнулись с серьёзнейшим неповиновением: ни посулы наград, ни угрозы не могли заставить солдат вновь пойти в атаку на Македонию. В 169 году до н. э. поход через гору Олимп обернулся провалом, когда у римлян закончились все припасы.

В 168 г. до н. э. бразды правления перешли опытному полководцу Луцию Эмилию Павлу. Римская армия, состоявшая по большей части из легионеров, при поддержке 22 боевых слонов встретилась с войском греков в битве при Пидне. На боевой дух македонцев сильно повлияло

лунное затмение — они верили, что это дурное предзнаменование, говорящее о скорой кончине государя. Тем не менее сначала греки воевали успешно, но затем — из-за сильных неровностей рельефа — фаланги войска потеряли строй и стали лёгкой добычей более манёвренных римлян. Персей ни с того ни с сего бежал с поля боя, и не прошло и часа, как вся македонская армия была разбита.

Практически сразу после битвы Персей сдался и был под конвоем отправлен в Рим, дабы граждане насладились видом поверженного царя. Македонию разделили на четыре провинции. Пройдёт немало времени, прежде чем Македония совершит ещё одну попытку победить Рим, на этот раз последнюю.

Секретно

Взойдя на престол Македонии, Персей задался идеей восстановить былое величие Греции. Он не только заключал союзы с соседними государствами и расширял ряды армии, но и занимался поисками сверхъестественных союзников, направляя экспедиции в необжитые регионы своей родины.

Мало кому известно, что тяжёлая пехота не могла прийти на выручку легионам, т. к. отбивалась от орд нежити. Это и другие необъяснимые и жуткие события разрушили некогда высокий боевой дух римлян. Даже самые строгие наказания не могли заставить армию вновь вступить на землю «трижды проклятой» Македонии.

Время шло, и Сумеречный легион начал набирать небольшие отряды для борьбы с ужасами Греции. Отважные герои могли победить кого угодно — от дриад, охранявших священные рощи, до племён циклопов и стай мантикор высоко в горах.

К 168 году до н. э. воинам Сумеречного легиона удалось расчистить путь для Луция Эмилия Павла, чтобы тот мог посетить Дельфийского оракула. Безрассудная вылазка в сопровождении всего нескольких телохранителей позволила полководцу получить совет, как победить Персея, но также и предсказание, что через десять лет Луций погибнет, если воспользуется этим советом. Полководец решил, что судьба Рима ему важнее собственной, поверг Персея и захватил Грецию. Восемь лет спустя Луций Эмилий Павел умер при загадочных обстоятельствах.

Падение Карфагена

Территория: Карфаген.

Период: 149–146 гг. до н. э.

Легионы: разные консульские легионы.

Союзник Рима, Нумидия, начала Третью Пуническую войну, атаковав карфагенские территории в Африке. Карфаген ответил, тем самым нарушив условия мирного договора, заключённого 50 годами ранее. Карфаген не только проиграл Нумидии, но и дал Риму повод навсегда покончить с противником.

Город-порт Утика предал Карфаген и присягнул в верности Риму. Теперь, обладая морскими силами, римляне могли свободно напасть. Несмотря на потерю флота и несколько поражений в битвах, легионам удалось взять Карфаген в осаду, длившуюся три года. Тысячи людей умерли от голода, многих из остальных убили римляне, когда наконец сломали ворота и взяли ненавистный город, на шесть дней погрузив его в кромешный ад резни и насилия.

Секретно

Реальной причиной Третьей Пунической войны стало возвращение Рогов Баала. Разведчики Сумеречного легиона доложили, что культ набирает силу в Карфагене, которому приходилось выплачивать непомерные репарации после поражения во Второй Пунической войне.

Опасаясь могущества пустынных магов, Сумеречный легион инсценировал пограничный бой в Нумидии и воспользовался им в качестве казус белли (буквально «военного инцидента») — повода начать войну. Рога Баала призвали огненных элементалей, чтобы разрушить римский флот, и множество ужасных пустынных чудищ, но даже это не смогло прорвать осаду римлян. Легионеры не обладали достаточной силой, чтобы разрушить сверхъестественную защиту города. Поэтому бойцы Сумеречного легиона и жрецы Митры на три долгих года отправились в пустыню, на родину Рогов Баала. В конце концов тайное логово тёмного культа было найдено и предано огню и мечу. Сила Рогов Баала таяла вместе с развевающимся по ветру пеплом их нечестивой библиотеки.

Вскоре легионам удалось штурмом взять стены Карфагена и разделаться с его обитателями. Жрецы культа Митры осыпали землю поверженного города солью, чтобы избавиться от остатков защитных чар Рогов Баала.

ГАЛЛЬСКИЕ ВОЙНЫ ЦЕЗАРЯ

Территория: Галлия.
Период: 58–52 гг. до н. э.
Легионы: VII, VIII, IX, X.

Хотя Цезарю удалось снискать славу полководца ещё в Лузитании, именно Галльские войны обеспечили ему политическое признание и любовь народа на следующее десятилетие.

Начались Галльские войны с попытки гельветов перебраться в южную Галлию из-за угрозы, исходящей от шедших на восток германских племён.

Рим уже давно поглядывал на эти земли, поэтому начал препятствовать переселению варваров. Цезаря в этой кампании сопровождал легион X, сражавшийся за него ещё в Лузитании, эти солдаты останутся верны памяти полководца ещё долгое время после гибели того.

Люди Цезаря разрушили основной мост через реку Рону, которую необходимо было пересечь мигрировавшим галлам, а также возвели высокий вал для защиты своей позиции. Гельветы предприняли несколько попыток перейти реку, но были отброшены легионами и вынуждены искать пристанища на севере.

Когда Цезарю донесли, что варвары переплывают на лодках реку Арар, он атаковал гельветов и уничтожил четверть вражеской силы. Затем в течение дня построил мост через Арар и переправил свою армию. Легионы преследовали гельветов несколько недель, пока не кончились припасы, тогда римлянам пришлось поворачивать назад. Роли поменялись, и теперь уже галлы гнались за римлянами, но они недооценили военный гений Цезаря и силу легионов.

В битве при Бибракте римская армия построилась на вершине холма, чтобы дать отпор численно превосходящим силам противника. Гельветы не смогли ничего противопоставить сочетанию пилума и гладиуса, которыми в совершенстве владели легионеры. Варвары рассеялись по долине и бежали на другой холм, где перестроились для новой атаки. На подмогу галлам пришло пятнадцатитысячное войско, напавшее на римские фланги, но это не сломило Цезаря, он медленно и методично сминал строй врага.

Выжившие в схватке варвары бежали к своим передвижным укреплениям, где вскоре и пали от клинков римлян. Погибших было так много, что понадобилось три дня, чтобы похоронить их.

НАПАДЕНИЕ ГЕРМАНЦЕВ

Пока гельветы угрожали югу Галлии, несколько германских племён под предводительством Ариовиста, «короля германцев», пересекли Рейн и стали бесчинствовать на северо-востоке. Цезарь направил свои легионы в Везантион (ныне Безансон), столицу племени секванов, союзников Рима.

Ариовист запросил личной встречи с Цезарем, потребовав, однако, чтобы обоих лидеров сопровождал лишь небольшой конных отряд. Опасаясь предательства наёмной кавалерии, Цезарь приказал легионерам-пехотинцам сесть на лошадей и отправиться с ним. Переговоры ни к чему не привели, хотя германцы и пытались спровоцировать агрессию римлян.

Узнав, что германцы тянут время до полнолуния, следуя таинственному пророчеству, Цезарь решил без промедления напасть на их лагерь. Сила и ярость помогли германцам отбросить назад левый фланг римского войска, но своевременная поддержка кавалерии и тактически верное построение легионов позволили Цезарю нанести противнику сокрушительное поражение. 120 тысяч варваров сложили головы в бою, остальные бежали за Рейн, чтобы никогда уже не вернуться.

В следующем, 57 году до н. э., Цезарь обратил взгляд на племена белгов. Подчинив их, он за несколько месяцев без единого боя захватил земли свессионов, белловаков и амбианов.

Единственными, кто решился выступить против римской экспансии, были племена нервиев и их союзники. В битве при Самбре варвары атаковали легионеров, занятых возведением лагеря, рассеяв римскую кавалерию. Но даже в неполном составе войска Цезаря непоколебимо и храбро отражали нападение нервиев. Сражение кипело весь день, а к ночи варвары сдались, и Цезарь получил контроль над Бельгийской Галлией.

Единственной неподвластной Риму областью Галлии оставалась Арморика на северо-западе. Местные племена были искусными мореплавателями, поэтому в 56 г. до н. э. Цезарь построил флот и после нескольких сражений на воде и на суше захватил власть над Атлантическим побережьем.

В следующем году Цезарю донесли о том, что очередное германское племя напало на Галлию. Полководец пригласил вождей германцев на встречу и коварно захватил их в плен, а затем атаковал и разгромил лишённые лидеров армии. Продемонстрировав чудеса инженерных достижений, римские солдаты быстро построили мост через Рейн и вторглись на германскую территорию, разоряя её и бесчинствуя на протяжении 18 дней.

БРИТАНИЯ

Покорив гордых галлов, Цезарь в 55 году до н. э. двинулся на север, в вечно дождливую Британию. Легионы бились с бриттами, чтобы высадиться на берег, но шторм прибил их корабли к острову, где им пришлось отбиваться от новых атак местных жителей, пока римляне не починили корабли. Восстановив флот, Цезарь приказал возвращаться в Галлию.

Годом позже пять римских легионов вновь совершили поход на Британию. На этот раз берега никем не охранялись, но в море снова разыгрался шторм, разрушивший значительную часть флота Цезаря.

Начавшие продвижение вглубь острова римляне много раз были атакованы бриттами, пользовавшимися манёвренностью своих колесниц для совершения точечных (но не очень продуктивных) ударов по противнику. У реки Темзы бритты наконец вступили в открытое сражение, в ходе которого им почти удалось захватить и убить самого Цезаря. Но к счастью для Рима, полководца спасли, а варваров обратили в бегство. Кампания завершилась успешным штурмом главной крепости бриттского вождя Кассивелауна, после чего Цезарь вернулся в Галлию.

Здесь полководец и совершил роковую ошибку: вместо того чтобы держать все легионы вместе, он предпочёл рассредоточить их по Галлии. И вскоре случилась беда: в 53 году до н. э. северные галлы начали восстание, в ходе которого легион XIV был уничтожен, а легион VII взят в оцепление прямо в своём лагере. Цезарь с легионом X отправился на север, чтобы выручить товарищей и покарать виновных.

Остаток зимы полководцу пришлось провести, разбираясь с многочисленными, хоть и не такими мощными, волнениями по всей Галлии. Дикая страна вновь подчинилась сильной руке Рима, но все эти битвы служили лишь прелюдией к главной войне, надвигавшейся на Галлию, будто тёмное грозовое облако.

ВЕРЦИНГЕТОРИГ

Верцингеториг, вождь кельтского племени арвернов — легендарная среди галлов личность — объединил множество племён, ждавших возможности поднять восстание. Верными Риму остались лишь несколько племён в разных концах провинции.

Верцингеториг повёл своё войско на юг, на Нарбонскую Галлию. Цезарь тем временем тайно выступил из Италии в сопровождении десяти легионов. Верцингеториг приказал опустошить занятые земли, чтобы лишить римлян провизии и принудить их к битве при Аварике (ныне Бурж) — огромном городе, окружённом каменными стенами.

Шести легионам Цезаря пришлось штурмовать 40000 кельтов, у которых не было недостатка в провизии. Стены Аварика разрушить не удалось, но опытные легионеры тем не менее смогли захватить город, который по приказу Цезаря был предан мечу. Только восьми сотням галлов удалось бежать.

В 52 г. до н. э. Цезарь не стал нападать на основное войско Верцингеторига, чей лагерь был всего в 30 км от римлян. Полководец разделил легионы: четыре отправились на север для подавления восстания, а остальные шесть (включая десятый) — на юг, в столицу Верцингеторига — Герговию. Как ни странно, вождю галлов удалось прибыть туда раньше римлян, и началась новая осада. Цезарь приказал возвести лагерь, окружённый рвом.

Заставив кельтов сдаться и присягнуть в верности Риму, Цезарь вернулся в лагерь, где к своему ужасу обнаружил, что оставшиеся в нём солдаты весь день отбивались от жесточайших атак. В беспорядочном сражении войска перепутали приказы и по ошибке двинулись на самый сильный отряд противника. Неся сильнейшие потери, Цезарь был вынужден отступить.

Галлы вновь собрались под знамя Верцингеторига и преследовали двинувшихся на юг римлян. Но Цезарь не был побеждён. Варвары потеряли множество бойцов и решили укрыться в Алезии, чтобы избежать сражений на открытой местности. Воссоединившиеся десять легионов Цезаря тут же принялись штурмовать крепость.

Здесь римская армия использовала одни из самых знаменитых осадных приспособлений во всей истории: люди Цезаря возвели двойную линию фортификаций, защищавшую их как от атак из Алезии, так и от возможных нападений галлов с тыла.

Несмотря на отчаянные попытки, варварам не удалось прорвать осаду. Оказавшемуся в ловушке Верцингеторигу пришлось сдаться. В знак повиновения вождь кельтов отдал Цезарю свой меч. Вскоре Верцингеториг был среди прочих трофеев доставлен в Рим, а после триумфа Цезаря задушен на форуме — главной площади республики.

До конца года Цезарь вырывал с корнем остатки восстаний, положив к зиме конец Галльским войнам.

СЕКРЕТНО

Рим вёл Галльские войны по нескольким причинам. Для сената это было возможностью расширить границы республики и захватить богатые и плодородные земли. Юлию Цезарю же это позволяло завоевать славу и набрать политический вес — во всяком случае, это были видимые причины. Мало кому известно, что Цезаря ещё в юности рекрутировали Сыны Соломоновы. Молодой аристократ стал обладателем запретных знаний, пока томился в плену эгейских пиратов, проводивших отвратительные ритуалы, чтобы обрести удачу на море. Пройдя это тяжкое испытание и вернувшись в Рим, Цезарь вступил в Сумеречный легион, а через какое-то время его пригласили в свои ряды Сыны Соломоновы.

Многие годы до Легиона доходили слухи о целых стаях оборотней, лютующих в Германии. Эти существа поклонялись богу-волку по имени Фенрис. В отчётах лазутчиков также встречалось предостережение о том, что линкатропы планировали массовое переселение в Галлию, где они могли объединиться с могущественными друидами.

Сыны Соломоновы обеспечили Цезарю политическую поддержку, благодаря чему тот стал проконсулом и губернатором Заальпийской и Цизальпинской Галлии. В 58 г. до н. э. он повёл легионы в неизведанные дебри, где следующие девять лет без устали сокрушал племя за племенем, тем самым лишая друидов силы.

В первой схватке с галлами Цезарь решил воспользоваться страницей из книги Ганнибала. По просьбе полководца жрецы Митры прочли карфагенские заклинания по вызову водных элементалей, когда гельветы пытались пересечь реку Арар.

Но люди Цезаря также подверглись воздействию тёмных чар. На два легиона, отправлен-

ных для наступления в тыл врага, напали кровожадные призраки усопших варваров. Друиды для защиты племён подняли из могил тени погибших гельветов. Это позволило отбросить римлян и спасти лагерь галлов от разрушения.

Тогда-то Цезарь и осознал, насколько могущественные силы сплотились против него. Он разослал лазутчиков для поиска магических артефактов и мест силы, которые мог бы использовать в своих целях.

Пока римляне искали способ расправиться с гельветами, приверженцы культа Фенриса пересекли Рейн вместе с чудовищной армией волколюдей и оборотней. Неудавшееся покушение на Цезаря одного из вервольфов Ариовиста только укрепило решимость полководца. Мудрому лидеру римлян удалось наголову разбить воющую орду, с нетерпением ожидавшую полнолуния, и заставить чудищ отступить за Рейн, поджав хвосты.

Но друиды вновь показали своё могущество в битве на Сабисе, скрыв от глаз римлян целое войско варваров. Пока легионы были заняты возведением передвижного лагеря, армия нервиев появилась будто бы из ниоткуда прямо у линии деревьев, напав на застигнутых врасплох римлян. Затем началось что-то воистину невероятное. К атаке присоединились громадные ожившие деревья и выскочившие из прибрежных зарослей болотные люди. Только опыт и железная дисциплина спасли римлян от полного поражения.

Исход битвы на Сабисе висел на волоске. К счастью для Цезаря, вызванные его жрецами бури ярости разбили атаку нервиев, грозившую римлянам разгромом. А дисциплина и удачная стратегия помогли одержать окончательную победу.

АМБИЦИИ ЦЕЗАРЯ

Расправившись с силами друидов на континенте, Цезарь решил преследовать жрецов вплоть до их последнего оплота — Британии. В планы полководца входило не только полное уничтожение культа, но и захват как можно большего количества источников тайных знаний.

Лелея свои скрытые планы, Цезарь оставил жрецов культа Митры и верных ему бойцов Сумеречного легиона в Галлии, за что вскоре и поплатился.

Друиды, призвав грозные шторма, в щепки разнесли флот Цезаря, а на его армию натравили могучие древа войны и громадных медведей-оборотней. Полководцу ничего не оставалось, кроме как вернуться в Галлию, оставив в покое невредимых друидов. Результаты следующего похода на Британию годом позже были столь же плачевны, даже несмотря на поддержку Сумеречного легиона. К тому же отлучка Цезаря позволила галльском вождю Верцингеторигу практически беспрепятственно собрать под свои знамёна огромную армию для восстания.

Финальная схватка при Алезии была ознаменована беспрецедентным количеством магических обрядов с обеих сторон. Инженеры Цезаря под прикрытием могущественных чар, стоивших жизни почти сотне жрецов, возвели двойное защитное сооружение, состоявшее из системы заграждений, рвов и башен, по периметру равное 40 км и занимавшее целый холм.

Атаковавшим римлян с двух сторон галлам пришли на помощь жуткие чудища, призванные несколькими оставшимися в живых друидами. Римляне, истощённые голодом, сражались из последних сил. Вторая атака варваров грозила прорвать осаду, но тактический гений Цезаря, стойкость его солдат и магическая поддержка жрецов Митры сделали своё дело — галлы были разбиты, Алезия взята и восстание подавлено. Галлия вновь подчинилась Риму, переселение германцев было остановлено, а последние друиды бежали в Британию.

ПРАВЬ, БРИТАНИЯ

Территория: Британия.

Период: 43–60 гг. н. э.

Легионы: II, IX, XIV, XX.

В 43 г. н. э. император Клавдий с легионами II, IX, XIV, XX напал на Британию. На этот раз, в отличие от кампаний Цезаря, римляне были настроены более чем решительно. Их первыми противниками стали кровожадные племена кантиев и катувеллаунов, расположившиеся на берегах реки Медуэй на юго-востоке Британии. В результате сражения, длившегося два дня, бритты были отброшены к Темзе, где с выжившими и расправились римляне.

После этого на остров прибыл сам Клавдий и привёл с собой подкрепление и боевых слонов.

Столицей провинции был назначен Камулодун, а император вернулся в Рим.

Победив наиболее воинственные племена Британии, легионы направились на запад, в Камбрию, где обитали яростные валлийцы, и на юго-запад Британии, чтобы захватить богатые месторождения олова. Веспасиан, будущий император, командовал там несколькими легионами.

Несмотря на численное превосходство, римлянам удалось утвердить свою власть в Камбрии только после того, как они захватили всю Британию. До этого же им пришлось отступить к границе и возвести сеть укреплений, чтобы помешать ответным действиям бриттов.

СЕКРЕТНО

В Британии легионам вновь пришлось бороться с варварскими армиями, чья сила многократно возросла благодаря чарам друидов. Разведчики бриттов в Галлии сумели предупредить свои племена о надвигающейся римской угрозе. Варвары решили заманить римлян глубже на остров, чтобы полностью разгромить врага на своей территории.

Сыны Соломоновы прекрасно осознавали, с какой опасностью придётся столкнуться легионам в этой кампании, поэтому предприняли меры для защиты и усиления мощи римских солдат. Сыны ввели Клавдия в свой внутренний круг и дали ему в помощь жрецов Митры и несколько независимых отрядов Сумеречного легиона.

Вступив на землю Камбрии, римляне попали в самое средоточие друидической мощи. Армии под предводительством друидов, священные рощи, защищаемые древами войны, дриады, элементали, оборотни-медведи, мистические каменные алтари и курганы, населённые призраками и нежитью, — вот с чем пришлось столкнуться храбрым римским солдатам, вот что испытывало на прочность их силу, боевой дух, а порой и рассудок.

КОРОЛЕВА БОУДИККА

Территория: Британия.

Период: 60–61 гг. н. э.

Легионы: легион XIV Гемина (от лат. gemina — близнецы).

В 59 г. н. э. генерал Гай Светоний Паулин вместе с легионом XIV Гемина и частью Августова легиона II пошёл на Уэльс, чтобы захватить западную часть Британии. Хотя несколько племён пытались дать римлянам отпор, большинство предпочло бежать на север, на остров Англси.

В 60 г. н. э. центральная и южная Британия уже были подчинены Римской империи, поэтому легионам было приказано уничтожить остатки друидов, укрывавшихся на Англси. Кампания имела абсолютно односторонний характер. Легионы расправились с местными жителями, не потеряв ни единого солдата.

Вскоре после этого лазутчики принесли весть о восстании Боудикки.

Оставив для защиты территории малочисленные отряды Августова легиона, Паулин отправился на восток, сопровождаемый легионом XIV и ауксилиями. По дороге к ним также присоединились контубернии легиона XX. Полководец планировал подавить восстание королевы-воительницы в Лондиниуме, но прибыл слишком поздно и не успел предотвратить расправу над римскими поселенцами, которых мятежники застали в полях за сбором пшеницы.

Пока армия продолжала идти на Лондиниум, Паулин отправил всадников в штаб легиона II в Эксетер, а оттуда в Камулодун, чтобы удостовериться в правдивости слухов о резне, распространявшихся среди бриттов с ураганной скоростью.

Ужасные слухи оказались правдой. Армия Боудикки росла как на дрожжах. Мятежникам удалось захватить и разграбить несколько римских городов и разбить наголову легион IX. Паулин осознавал, что если ничего не предпримет, то в скором времени вся Британия подчинится Боудикке. Поэтому полководец собрал все легионы в единое войско. Задача казалась совершенно невыполнимой: орда бриттов насчитывала 225 тысяч человек, что было в 23 раза больше крошечной армии римлян.

Но несмотря на громадное численное превосходство, недисциплинированные бритты оказались лёгкой добычей легионов в битве при Рокстере. Римские генералы были отличными тактиками, солдаты — вымуштрованными и закалёнными в боях воинами; легионы заняли выгодные для атаки позиции. Для орды Боудикки, многочисленной, но плохо организованной, противник оказался не по зубам.

СЕКРЕТНО

В Британии римлянам постоянно приходилось сталкиваться с необычными и необъяснимыми явлениями, в которых винили друидов. В реальности же большинство этих событий на туманном Альбионе происходило из-за постоянного насилия и жестокости, бесконечных войн и бесчисленных смертей, породивших тёмную субстанцию. Тем не менее предводители римлян в Британии решили раз и навсегда покончить с угрозой, исходящей от друидов.

Покорение острова Англси проходило не так гладко, как потом будет описано в официальных отчётах. Легионам пришлось отбиваться от полчищ всевозможных чудищ, включая ожившие деревья, баньши, медведей-оборотней, болотных людей, элементалей земли и, конечно же, волшебников-друидов. Несмотря на потери, железная дисциплина римлян помогла им справиться со всеми трудностями. Те, кто выжил в этой кампании и последующих битвах, были отправлены на северные границы Каледонии.

Бесчинства людей Боудикки на землях, освобождённых от власти Рима, тоже высвободили тёмные силы, до того времени покоившиеся в земле. Убийство римских поселенцев в Камулодуне и двух других деревнях и расправа над более чем 70000 римских воинов выпустили

на волю сонмы мстительных душ и бесчисленное войско нежити и других кошмарных созданий: стаи воронов-падальщиков и слуа — кровожадных духов.

Эти создания и сыграли с Боудиккой злую шутку. В битве при Рокстере страх, ярость и хаос борьбы притянули к себе тёмные силы, избравшие своей жертвой многочисленную армию Боудикки. Строй бриттов, атакуемых жуткими созданиями, был сломлен, многие в ужасе бежали с поля боя. А затем лучи восходящего солнца показались из-за горизонта и прогнали нежить, позволив легионерам добить оставшихся в живых мятежников.

ИУДЕЙСКОЕ ВОССТАНИЕ

Территория: Иудея.

Период: 66–73 гг. н. э.

Легионы: легионы V, IX, XII, XV.

В 66 году н. э. греческие поселенцы разгромили синагогу, но римские солдаты не предприняли никаких мер, чтобы помочь пострадавшим. Это возмутило иудеев. Масло в огонь волнений рьяно подливали сикарии («кинжальщики») — фанатическая боевая группировка. И открытое восстание не заставило себя ждать. Основное войско римлян, расквартированное в Иерусалиме, было окружено, а легион XII в поспешном отступлении потерял своё знамя. Император Нерон отреагировал молниеносно и отправил на подмогу в Иудею два дополнительных легиона, включая IX.

В 67 г. н. э. римляне под руководством Веспасиана высадились на северном побережье Иудеи, готовые силой сломить сопротивление. Штурм Йотапаты и Гамлы был безжалостными: тысячи иудеев пали от рук легионеров, не в силах противостоять их яростной атаке.

В 69 г. иудейская кампания на время приостановилась из-за смерти Нерона, повлёкшей за собой краткую гражданскую войну. Веспасиан, в то время всё ещё пребывавший в Иудее, ждал развязки, но события захлестнули и его. Префект Египта провозгласил полководца императором, и это поддержали легионы и восточные провинции. Тогда Веспасиан направился в Рим, чтобы воссесть на трон, предложенный ему верными солдатами. Главнокомандующим в Иудее был назначен Тит.

В начале 70 г. н. э. Тит двинулся на Иерусалим. После семи месяцев осады — одной из величайших в древней истории — центр иудейского сопротивления пал. Сокровища Иерусалимского храма были конфискованы, а город сожгли.

Выжившие в резне иудеи, включая фанатиков-сикариев, бежали в горы и укрылись в далёкой крепости Масада. Большое римское войско преследовало беглецов и осадило крепость. За несколько следующих месяцев легионеры соорудили громадную осадную башню и невероятных размеров таран. Но иудеи не желали сдаваться и предпочли прыгнуть со скал и устроить массовые самосожжения, что стало жутким, но от того не менее зрелищным завершением войны.

СЕКРЕТНО

Иудейское восстание разгорелось из-за сикариев, боевой секты зелотов, служивших прикрытием для Клинков Моисея. Эти радикально настроенные маги утверждали, что являются прямыми потомками левитов — жрецов и волшебников времён Моисея. Долгое время Клинки были одними из главных врагов Сынов Соломоновых, их невидимая обычному глазу война унесла жизни сотен людей. Несмотря на волнения в Риме под управлением Нерона, Сыны всё же решили ударить по ненавистным врагам при помощи великой армии легионеров.

За несколько лет римляне восстановили власть над Иудеей, победив и убийц-сикариев, и големов, и элементалей земли, и других сверхъестественных существ, возникших на пропитанной кровью земле из эманаций смерти и разрушения.

Сикариям пришлось укрыться в Масаде, одновременно являвшейся и хорошо укреплённой крепостью, и местом скопления силы иудейских магов. Римляне оказались в тупике: они не могли сосредоточить всю мощь легионов в одном месте, а в Масаде было достаточно припасов, чтобы держать осаду несколько лет.

Справиться со стенами крепости мог лишь гигантский таран, который и соорудили солдаты и рабы, а жрецы Митры тайно укрепили его при помощи элементалей земли.

В 73 г. н. э. над тараном была построена огромная осадная башня. Сикарии в отчаянии провели запретный ритуал, надеясь наслать на про-

тивников духов смерти. Но что-то пошло не так, и призванные духи атаковали самих иудеев. Смятение и ужас защищавшихся были настолько сильными, что привели к массовым самоубийствам. Когда погибли последние иудейские мятежники, крепость пала.

ГЕРМАНСКИЕ ВОЙНЫ

Территория: Германия.

Период: 169–180 гг. н. э.

Легионы: половина всех римских войск, включая легионы I, II, III, V, XII.

В середине 160-х годов Рим вёл войну против старых врагов — парфян. Для подкрепления с Дуная были отозваны несколько легионов, что оказалось большой ошибкой. Когда войска вернулись в конце 160-х, они принесли с собой смертельную и очень заразную болезнь, названную впоследствии Антониновой чумой. Эпидемия, бушевавшая со 165 по 180 г., убила около 5 миллионов человек и серьёзно ослабила империю: жертвой чумы пала десятая часть легионов.

В 169 году племена маркоманов и квадов пересекли Дунай и начали грабить римские территории. Соправители Марк Аврелий и Луций Вер яростно и беспощадно отбивали атаки.

Война, чума и голод сильно подкосили легионы, поэтому Марк Аврелий стал набирать особые войска — волунтарии — из бывших рабов, гладиаторов и даже германских наёмников.

Новые легионы быстро разобрались с разрозненными германскими разбойниками, но затем произошло непоправимое — Луций Вер умер. В отчётах говорилось, что от чумы.

Ситуация ещё больше осложнилась, когда губернатор Сирии Авидий Кассий потребовал признать его императором после того, как услышал о мнимой гибели Марка Аврелия. На сторону узурпатора встало семь легионов. Марк Аврелий уже направился было на восток, но верные истинному императору люди сами убили Кассия, когда узнали, что Аврелий всё ещё жив.

Император с войском вернулся в Рим через Македонию, чтобы назначить своего сына, Коммода, законным наследником.

Наладив дела дома и на востоке, Марк Аврелий собрал большое войско, чтобы наконец расправиться с германцами на этот раз на их территории. Римлянам удавалось победить все племена на их пути, но император умер до окончания кампании, предположительно от той же чумы, что унесла жизни стольких его людей.

Его сын, император Коммод, быстро заключил мир с вождями германских племён, а сам вернулся в Рим.

СЕКРЕТНО

Возвращавшиеся с Парфянской войны, легионеры привели с собой в Рим незваного гостя — чуму. Причём не обычную, а магическую, вызванную злобным духом, пробудившимся при взятии города Ктесифона. 15 лет понадобилось Сынам Соломоновым, чтобы найти источник инфекции, победить духа и справиться с пришедшей из Парфии чумой.

В 169 году н. э. германские племена воспользовались слабостью охваченных болезнью легионов и прорвались на римские земли через Дунай. Орды варваров, возглавляемые отрядами оборотней, перешли через Альпы на север Италии, а другие племена в то же время заполонили Дакию, Мезию и греческие провинции.

В период 170–175 гг. легионам пришлось бороться не только с обычными войсками врага, но и с оборотнями, человековолками, магами рун и целой ордой других сверхъестественных созданий. Маги рун, дабы увеличить своё могущество, занимались активными поисками мест силы, оставленных друидами во времена Галльских войн Цезаря. Именно тогда император Марк Аврелий и послал отряды лазутчиков на территорию Германии с целью обнаружения и разрушения храмов Фенриса.

После задержки, вызванной мятежом Авидия на востоке, Марк Аврелий собрал легионы для последней атаки германцев, на этот раз по ту сторону Дуная.

Во время перехода через Альпы легионы столкнулись с кровожадными ожившими мертвецами, вервольфами, магами рун, стаями изголодавшихся волков и совершенно немагическими, но от того не менее опасными германскими воителями.

В 179 г. н. э., когда римская армия достигла Дуная, Сыны Соломоновы решили нанести удар в самое сердце племён оборотней. Лучшие воины Сумеречного легиона были отобраны, чтобы найти и разрушить главный храм Фенриса, затерявшийся где-то в туманных лесах южной Германии. В результате эпической битвы, о которой умолчали в летописях, легионеры лишили германских магов источника их силы, что позволило полностью избавиться от них в последней схватке при Виндобоне в 180 г. н. э.

Хотя германские племена продолжали угрожать Риму, оборотни были побеждены.

КОНСТРУКТОР ПРИКЛЮЧЕНИЙ

В этой главе приведён конструктор приключений, которые Главнокомандующий может использовать в промежутках между собственными историями. Вытяните карту или выберите результат по таблицам масштаба операции и миссии, и вытяните карту ещё раз (или больше) для определения параметров по остальным таблицам, которые сочтёте подходящими для игры.

Наличие большого войска не всегда требует проведения массовых сражений. Ваш контуберний может оказаться частью огромной армии, но это не помешает вам выполнять собственные задания, как в обычных приключениях.

МАСШТАБ ОПЕРАЦИИ

Карта	Результат
Бубны, трефы	Контуберний героев
Червы	+d4 контуберния
Пики, 2–4	Центурия
Пики, 5–7	d6 центурий
Пики, 8–10	d4 когорт
Пики, В-Д	Легион
Пики, К-Т	d4 легиона
Джокер	Целая армия

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ ОТРЯД

Карта	Результат
Чёрная, 2–4	Разведчик (1)
Чёрная, 5–7	Ауксилии (кавалерия)
Чёрная, 8–10	Ауксилии (лучники или пращники)
Чёрная, В–Т	Ауксилии (застрельщики)
Красная, 2–4	Лекарь (1)
Красная, 5–Д	Легионеры
Красная, К	Опытные легионеры
Красная, Т	Ветераны
Джокер	Центурион (1) или трибун (1)

Если не указано иначе, численность отряда поддержки равна размеру отряда героев.

РАЗМЕР ВРАЖЕСКИХ СИЛ

Карта	Результат
2–3	25% ваших войск, но более опытные
4–6	50% ваших войск, но чуть более опытные
7–В	Примерно равны вашим (плюс-минус 10%)
Д–К	125% ваших войск
Туз	150% ваших войск
Джокер	200% ваших войск

МИССИЯ

Карта	Результат
Трефы, 2–4	В бой! Легион нападает или защищается от атаки врага.
Трефы, 5–7	Дозорная служба.
Трефы, 8–10	Уничтожьте припасы или вещевой обоз врага.
Трефы, В–Д	Добудьте продовольствие или совершите грабительский набег ради пополнения запасов провизии.
Трефы, К–Т	Отвоюйте занятое врагом укрепление, заставу, поселение, мост, перекрёсток и т. п.
Бубны, 2–4	Постройте мост или дорогу (или охраняйте строителей, занятых подобным делом).
Бубны, 5–7	Защитите местность (переправу, мост, перевал, холм).
Бубны, 8–10	Защитите предводителей союзников или доставьте важную информацию.
Бубны, В–Д	Защитите лагерь или вещевой обоз союзников.
Бубны, К–Т	Защитите укрепление или поселение союзников.
Червы, 2–4	Освободите пленных или отряд союзников (или одного человека), попавших в беду.
Червы, 5–7	Доставьте приказ в союзный отряд.
Червы, 8–10	Доставьте припасы в союзный отряд.
Червы, В–Д	Рекрутируйте и обучите легионеров или наёмников.
Червы, К–Т	Однодневный отдых в деревне или городе поблизости.
Пики, 2–4	Захватите пленников для допроса.
Пики, 5–7	Перехватите важную информацию (планы противника).
Пики, 8–10	Возьмите в плен влиятельную персону (вражеского лидера).
Пики, В-Д	Выследите дезертиров или вражеских лазутчиков.
Пики, К-Т	Разведывательная миссия в укреплении или поселении врага.
Джокер	Двойная служба. Вытяните две карты.

ОСЛОЖНЕНИЯ

Карта	Результат
Трефы, 2–4	Плохая погода.
Трефы, 5–7	Природное препятствие (непроходимая местность, река) заставляет героев идти обходными путями по территории противника.
Трефы, 8–10	Цель расположена в труднопроходимой местности (дремучем лесу, высоких горах, болоте).
Трефы, В–Д	Герои заблудились далеко на вражеской территории.
Трефы, К–Т	Из-за перемещения вражеских войск герои оказались в окружении.
Бубны, 2–4	Армия союзников отступает (чтобы увлечь противника за собой или из-за возрастающих сил врага), не предупредив вас.
Бубны, 5–7	Недоразумение, из-за которого одного человека принимают за другого (или на вас по ошибке нападают союзники).
Бубны, 8–10	Командир, проводник или другой человек из отряда поддержки оказался предателем или недееспособным.
Бубны, В–Д	Наёмники союзников или другие дополнительные войска оказываются предателями.
Бубны, К–Т	Местные жители пытаются помешать выполнению миссии: они атакуют вас, указывают заведомо неправильное направление, сжигают посевы и т. п.
Червы, 2–4	Из-за недопонимания отдан неверный приказ.
Червы, 5–7	Отряд союзника просит помощи в выполнении собственного задания.
Червы, 8–10	Союзники выполняют одну и ту же миссию, но в борьбе за славу начинают чинить друг другу препятствия.
Червы, В–Д	Подмога не приходит.
Червы, К–Т	В решающий момент отряды поддержки бегут с поля боя.
Пики, 2–4	Ложные сведения (цель охраняется гораздо лучше, чем ожидалось или обладает неожиданными резервами).
Пики, 5–7	Цель переместилась (цель располагается не там, где предполагалось, либо вообще отсутствует).

Карта	Результат
Пики, 8–10	Вражеская засада.
Пики, В–Д	По пути вас преследуют зловещие предзнаменования. Персонажам необходимо совершить проверку *характера* (изъян *Фома неверующий* даст вам +2 к этой проверке) и в случае провала они теряют *фишку*!
Пики, К–Т	Из ряда вон выходящее событие (Главнокомандующий выбирает или тянет карту для определения одного из пунктов в таблице из ряда вон выходящих событий).
Джокер	Катастрофа! Вытяните две карты.

"AVE, CAESAR, MORITURI TE SALUTANT!"
(СЛАВЬСЯ, ИМПЕРАТОР,
ИДУЩИЕ НА СМЕРТЬ ПРИВЕТСТВУЮТ ТЕБЯ)

– ГЛАДИАТОРСКОЕ ПРИВЕТСТВИЕ.

ИЗ РЯДА ВОН ВЫХОДЯЩЕЕ СОБЫТИЕ

Карта	Результат
Трефы, 2–9	**Восставшие из мёртвых:** старое поле боя, вырезанная подчистую деревня или погост стали местом, где мёртвым отныне нет покоя: неупокоенные духи или ходячие трупы начинают нападать на живых. Насколько велика эта беда, покажет таблица «Размер вражеских сил». Мёртвые могут буйствовать всего ночь или до следующего полнолуния — или пока их не уничтожат.
Трефы, 10–Т	**Останки:** отряд обнаружил растерзанные останки союзников, врагов или мирных жителей. Придётся пройти проверку *храбрости*. Что бы их ни убило, оно прячется где-то рядом. Это могут оказаться желающие навести на вас ужас враги, сверхъестественные существа или разъярённые партизаны.
Червы, 2–9	**Магия:** в рядах противника есть волшебник.
Червы, 10–Т	**Храм тёмного культа:** отряд наткнулся на каменную постройку, священную рощу или группу менгиров в зависимости от географического расположения. Храм охраняется жрецами и призванными ими тёмными существами.
Бубны, 2–9	**Невиданные твари** — обычные животные, изменившиеся странным образом (например, волк с щупальцами или медведь со способностью к регенерации).
Бубны, 10–Т	**Местная голытьба:** война лишила их дома, средств к существованию и рассудка. Это могут быть и примитивные лесные племена, и жители современных городов. Вероятно, теперь они поклоняются кровожадным тёмным сущностям, начали проявлять сверхъестественные силы или работают на вражеские войска в обмен на защиту.
Пики, 2–9	**Чудовище:** героям досаждает магическое создание. Чтобы выбрать существо, обратитесь к разделу «Солдаты и чудовища».
Пики, 10–Т	**Непобедимый противник:** героям повстречался враг, с которым они не могут справиться своими силами. Либо он слишком превосходит их числом, либо это существо, неуязвимое для оружия, которым располагают герои. Нужно или бежать, чтобы выиграть время и предупредить об опасности остальных, или попытаться найти способ разделаться с противником.
Джокер	**Реликвия:** отряд столкнулся с чудищем — порождением кровавых битв. Если герои победят его, то найдут реликвию или что-то из их вещей приобретёт волшебные свойства. Главнокомандующий может сам придумать артефакт либо использовать таблицу интерлюдий кампании на с. 62

"ALEA IACTA EST" (ЖРЕБИЙ БРОШЕН)

– ЮЛИЙ ЦЕЗАРЬ.

ОТВЛЕКАЮЩИЕ ФАКТОРЫ

Отвлекающие факторы — это именно то, что делает приключения запоминающимися. Выслеживание партизан в болоте может стать всего лишь очередным боевым столкновением, если только застрельщики, присланные в помощь, не заведут героев в ловушку, или если герои не наткнутся на одного из дезертиров, сбежавших во время сражения.

ОТВЛЕКАЮЩИЕ ФАКТОРЫ

Карта	Результат
Трефы, 2–4	Герой с наименьшей *выносливостью* подхватил простуду или другое лёгкое заболевание, поэтому получает 1 уровень *усталости* на d4 дня.
Трефы, 5–7	В результате неурожайного года или действий противника запасы еды на исходе. Героям нужно срочно раздобыть съестного, или начнётся голод.
Трефы, 8–10	В регионе разразилась эпидемия чумы. Солдаты мрут как мухи. Героям каждый день приходится совершать проверку *выносливости*, чтобы избежать страшной участи. Провал ведёт к болезни, из-за которой больной не способен нести службу d4 недель. Критические провалы могут повлечь за собой гибель персонажа, если только жрецы местного храма не придут на помощь.
Трефы, В–Д	В регионе аномальная температура: либо жара до +40 С, либо мороз до –40 С (в зависимости от местности).
Трефы, К–Т	До героев доходят слухи об обитающем поблизости сверхъестественном создании. Но это всего лишь слухи, и расследование ни к чему не приводит.
Бубны, 2–4	Легионерам давно не платили жалованье, что не могло не сказаться на боевом духе. Пока герои не разживутся трофеями, на все проверки *характера* налагается штраф –1.
Бубны, 5–7	Сын могущественного сенатора наносит визит в лагерь легиона и настаивает на том, чтобы принять участие в боевых действиях. Героям придётся присматривать за высокопоставленным отпрыском. Он обладает параметрами гражданина.
Бубны, 8–10	Вместо центуриона отряда героев сенат назначил не имеющего опыта ведения боевых действий политического ставленника. Он обладает параметрами гражданина и навыком стратегии d4.
Бубны, В–Д	Сенат проголосовал за расформирование легиона героев. Спасти от этого может только громкая военная победа в ближайшем будущем.
Бубны, К–Т	Жрец Марса посещает лагерь. Если герою удастся впечатлить его или выполнить одно из поручений жреца, тот благословит счастливчика, который получит на следующий месяц +1 к попыткам выхода из *шока*.
Червы, 2–4	Один из героев знакомится с девушкой из деревни или города поблизости. Она ли проявляет интерес, или это взаимно — не важно. Важно то, что ни её семья, ни офицеры легиона не одобряют таких отношений.
Червы, 5–7	У одного или нескольких персонажей появляется очень близкий друг в вашем или соседнем отряде. Если друг погибает, персонаж (и) лишается (лишаются) 1 пункта *рассудка*.
Червы, 8–10	Один из соратников героев хочет заслужить награду. Сначала он непрерывно о ней говорит, а потом начинает без особой надобности рисковать не только своей жизнью, но и жизнями других легионеров.
Червы, В–Д	Отряд получил письма из дома. Бросьте d6, герой получает письмо при результатах 1–3. Это добавляет ему +1 к проверкам *характера* на всю следующую неделю.
Червы, К–Т	Легат распорядился о том, чтобы легионеры смогли посетить гладиаторские бои в местном амфитеатре. Если герои воспользуются оказанной честью, то, вероятно, им придётся решать, кому из побеждённых гладиаторов жить, а кому умирать.
Пики, 2–4	Другой отряд постоянно соперничает отрядом героев. Они всё время пытаются превзойти друг друга.
Пики, 5–7	Герои умудрились нажить себе врага в собственном отряде. Враг этот превосходит их по рангу, чем и пользуется, чтобы превратить их жизнь в кошмар. Такое положение дел может сильно подточить боевой дух.
Пики, 8–10	Близкий друг героев стал дезертиром. Смогут ли они найти его, прежде чем старшие офицеры заметят его отсутствие?
Пики, В–Д	Союзный отряд поднял мятеж. Героям приходится разбираться с проблемой и участвовать в децимации бывших товарищей.
Пики, К–Т	Главнокомандующий выбирает один из отвлекающих факторов и даёт героям понять, с чем они должны столкнуться. В процессе выясняется, что это была ложная тревога или дезинформация.
Джокер	Это точно не день героев: у контуберния всё буквально валится из рук. Герои получают ещё два отвлекающих фактора (вытяните карты, чтобы узнать, какие именно).

BESTIAE ET MILITES (СОЛДАТЫ И ЧУДОВИЩА)

Дикие карты помечены значком гладиуса. Главнокомандующий может назначить *дикой картой* и других более древних или имеющих собственное имя персонажей и созданий, описанных ниже.

НАРОД РИМА

Здесь приведена информация о типичных солдатах, которых могут встретить персонажи. Если вам нужен более опытный боец, добавьте дополнения из пункта «опытный». Чтобы создать *ветерана*, используйте параметры и черты опытного бойца и ветерана. Солдат-ветеран всегда обладает преимуществами и изъянами и опытного бойца, и ветерана.

АУКСИЛИИ (НАЁМНЫЕ ВОЙСКА)

Эта категория включает все типы наёмных войск: лучников, пращников, застрельщиков, среднетяжёлую пехоту (когорты) и кавалерию.

В разные эпохи использовалось огромное количество разнообразного оружия и доспехов, поэтому Главнокомандующий, желающий придать кампании большую историческую точность и достоверность, волен детально изучить особенности выбранного времени.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d4 (у когорт d6), стрельба или метание d6 у стрелков, пращников и других отрядов со стрелковым или метательным оружием.

Шаг: 6; **защита:** 4/5; **стойкость:** 5.

Изъяны: иноземец, неграмотность.

Черты: твёрдая рука (для кавалерии со стрелковым или метательным оружием).

Снаряжение (лучник): композитный (дистанция 15/30/60, урон 2d6+1) или короткий лук (дистанция 12/24/48, урон 2d6), гладиус (сила+d6).

Снаряжение (тяжёлая кавалерия): лорика сквамата (+2), стальной шлем (+3), гаста (сила+d6) и клипус (+1 к *защите*) или контос (сила+d8), спата (сила+d8), верховая лошадь в пластинчатой попоне (+2).

Снаряжение (когорты): кольчуга лорика хамата (+2), клипус (+1 к *защите*), гаста, гладиус (сила+d6).

Снаряжение (кавалерия со стрелковым/метательным оружием): кожаный доспех (+1), парма (+1 к *защите*), композитный (дистанция 15/30/60, урон 2d6+1) или короткий лук (дистанция 12/24/48, урон 2d6) или 3 метательных копья (дистанция 3/6/12, урон сила+d6), спата (сила+d8), верховая лошадь.

Снаряжение (застрельщик): стальной шлем или кожаная шапка (+3/+1), парма (+1 к *защите*), метательных копья (дистанция 3/6/12, урон сила+d6), гладиус (сила+d6).

Снаряжение (пращник): парма (+1 к *защите*), праща (дистанция 4/8/16, урон сила+d4), кинжал (сила+d4).

- **Опытный:** добавьте отрядам с дистанционным оружием *стрельбу* или *метание* d8 и черту *меткий стрелок*; а также *драку* d8, *силу* d8 и *боевую закалку* когортам. Тяжёлая кавалерия получает *верховую езду* d8 и *драку* d8 (*защита* 6).
- **Ветеран:** отряды с дистанционным оружием получают *драку* d6, *стрельбу* или *метание* d10; когорты — *блок*. Тяжёлая кавалерия — *боевую закалку*.

ГЕНЕРАЛ

Успех армии во многом зависит от стратегии, тактики и дальновидности генералов. Здесь мы приводим разные типажи, которые можно использовать, чтобы ваш лидер наилучшим образом вписался в кампанию.

- **Агрессивный:** стратегия d10, характер d8, командный голос, боевой клич, бесчестье хуже смерти, боевой пыл.
- **Обороняющийся:** стратегия d8, характер d10, командный голос, бесчестье хуже смерти, держать строй!.

- **Политический ставленник:** стратегия d4 или d6, характер d6, командный голос.
- **Эксперт по осадам:** стратегия d10, характер d8, боевой клич.
- **Ветеран:** стратегия d12, характер d10, надёжные соратники, командный голос, боевой клич, бесчестье хуже смерти, воодушевление, прирождённый лидер.

ГЛАДИАТОР

Римские граждане жаждали кровавых зрелищ, поэтому гладиаторы сражались и умирали ради забавы толпы. Не единожды в империи разгорались восстания рабов. Самое известное из них возглавил Спартак, чьё гладиаторское войско стало серьёзной угрозой стабильности Рима.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d8, запугивание d8, внимание d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6.

Изъяны: разные.

Черты: блок, боевая закалка, боевая ярость.

Снаряжение: оружие и доспехи гладиатора описаны на стр. 25.

- **Ветеран (все):** выносливость d10 (*стойкость*+1), драка d10 (*защита* +1), хладнокровие. Некоторые гладиаторы обладают чертой *харизматичный* благодаря славе, заработанной на арене.

ГРАЖДАНИН

К гражданам относятся все слои цивилизованного общества от сенаторов до ремесленников, а также аналоги таких слоёв или каст у варваров.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: подходящие для профессии гражданина.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5.

Изъяны: —

Черты: —

Снаряжение: по роду деятельности. Во времена восстаний и военной тревоги граждане вооружаются лёгкими дубинками.

ЖРЕЦ МИТРЫ

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: вера d6, драка d8, запугивание d8, внимание d6, маскировка d6, метание d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6+2.

Изъяны: преданность (мелкий).

Черты: мистический дар (чудотворец), новые силы.

Силы: d4+4 чудес, обычно включающих исцеление и сокрушение. **Пункты силы:** 10.

Снаряжение: лорика хамата или сегментата (+2), шлем легионера (+3), гладиус (сила+d6), два пилума (дистанция 3/6/12, урон сила+d6).

- **Опытный:** вера d8, драка d10 (*защита* 7), +2 заклинания.
- **Ветеран:** вера d10, +2 заклинания. **Пункты силы:** 20.

КАВАЛЕРИЯ, ВСАДНИК

Римляне благородного происхождения в разные времена служили разведчиками, выслеживали перебежчиков, а иногда и входили в состав ударных отрядов.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, внимание d4, верховая езда d8, метание d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5+2.

Изъяны: неграмотность.

Черты: всадник.

Снаряжение: лорика сквамата (+2), стальной шлем (+3), парма или клипус в зависимости от роли (+1 к *защите*), гаста (сила+d6), спата (сила+d8), верховая лошадь.

- **Опытный:** верховая езда d8, метание d8, твёрдая рука.
- **Ветеран:** драка d8 (*защита* 6), верховая езда d10, метание d10.

КРЕСТЬЯНИН

К крестьянам относятся фермеры, пастухи, кузнецы и т. п., проживающие в сельской местности или в общинных угодьях.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, знание (торговля) d6, выживание d4.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5.

Изъяны: разные.

Черты: разные.

Снаряжение: соответствующее роду деятельности.

ЛЕГИОНЕР

Здесь мы приводим информацию о типичном легионере, верой и правдой отслужившем 5 лет во славу Рима. Десятники — такие же легионеры, но обладающие чертами *ранг* и *командный голос*. Опытные десятники получают черту *воодушевление*, а ветераны — *держать строй!*

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d8, запугивание d6, внимание d6, выживание d4, плавание d4, метание d6.

Шаг: 8; защита: 8; стойкость: 6+2.

Изъяны: неграмотность, преданность (мелкий).

Черты: стена щитов.

Снаряжение: лорика хамата или сегментата (+2), шлем легионера (+3), большой щит скутум (+2 к *защите*, +2 к *броне* против дистанционного оружия), гладиус (сила+d6), два пилума (дистанция 3/6/12, урон сила+d6).

- **Опытный:** блок (*защита* 9), боевая закалка.
- **Ветеран:** драка d10 (*защита* 10).

ЛЕГИОНЕР, ТРИБУН

Трибуны — это легионеры благородного происхождения, обычно возглавляющие когорты.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, запугивание d8, стратегия d6, внимание d6, верховая езда d8, выживание d4, плавание d4, метание d4.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5+3.

Изъяны: преданность (мелкий).

Черты: командный голос, всадник, ранг.

Снаряжение: лорика мускулата (+3), бронзовые поножи (+2), шлем легионера (+3), гладиус (сила+d6).

- **Опытный:** драка d8 (*защита* 6), стратегия d8, воодушевление; одна лидерская черта, необходимая в *массовых сражениях*, на выбор.
- **Ветеран:** боевой пыл, хладнокровие; одна лидерская черта, необходимая в *массовых сражениях*.

МОРЯК

Моряки управляют парусами судна, ловя попутный ветер, стоят у руля, прокладывают путь по картам и звёздам, а также устраняют пробоины и поломки.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: судовождение d6, драка d4, внимание d6, плавание d6.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 6.

Изъяны: преданность (мелкий).

Черты: —

Снаряжение: кинжал (сила+d4).

- **Опытный:** судовождение d8, драка d6 (*защита* 5).
- **Ветеран:** *драка* d8 (*защита* 6).

РАБ

Здесь описаны рабы, которым удалось сбежать и присоединиться к восстанию. Может, им и не хватает боевого опыта, но это с лихвой компенсируется их численностью и твёрдым намерением никогда больше не попадаться в руки бывших хозяев.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d4, внимание d6, метание d4.

Шаг: 6; защита: 4; стойкость: 5.

Изъяны и черты: —

Снаряжение: бросьте d10 отдельно для каждого отряда сбежавших рабов. При результате 1–3 они снаряжены как легионеры, при 4–6 — как гладиаторы разных типов, а при 7–10 из оружия у них только лёгкие дубинки (сила+d4) и другое самодельное оружие.

ЦЕНТУРИОН

Центурион командует центурией, состоящей из 80 человек. Это опытный офицер, получивший повышение.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d8, запугивание d10, стратегия d6, внимание d6, верховая езда d6, выживание d6, плавание d4, метание d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6+2.

Изъяны: преданность (мелкий).

Черты: блок, боевая закалка, командный голос, держать строй!, хладнокровие, ранг.

Снаряжение: лорика хамата (+2), бронзовые поножи (+2), шлем легионера (+3), гладиус (сила+d6), палка из виноградной лозы (vitis).

- **Опытный:** драка d10 (*защита* 8), воодушевление.
- **Ветеран:** боевой пыл, хладнокровие.

ВРАГИ РИМА

Ниже мы приводим описание врагов Рима — от варваров Галлии до более цивилизованных граждан Карфагена и Иберии.

ВАРВАРЫ

Сюда относятся народы с племенным строем, такие как галлы и германцы. Для застрельщиков и кавалерии можно взять параметры ауксилиев (стр. 85). Большей части пехоты подойдёт раздел «Воин», приведённый ниже.

ВОЖДЬ

Во главе большинства племён этого периода стояли самые сильные и стойкие воины.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d10, сила d10, выносливость d10.

Навыки: драка d10, запугивание d10, стратегия d6, внимание d6, верховая езда d6, маскировка d4, метание d6.

Шаг: 6; **защита:** 9; **стойкость:** 7+3; **харизма:** –2.

Изъяны: неграмотность, дурной характер.

Черты: блок, боевая закалка, командный голос, боевой пыл, боевая ярость, хладнокровие, прирождённый лидер.

Снаряжение: лорика мускулата (+3), средний щит (+1 к *защите*, +2 к *броне* против дистанционного оружия), длинный меч (сила+d8).

- **Вождь племени:** характер d12, драка d12 (*защита* 10), стратегия d8, держать строй!, боевая ярость+.

ВОЗНИЧИЙ

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: вождение d8, драка d4, запугивание d6, внимание d6, маскировка d4, метание d6.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5; **харизма:** –2.

Изъяны: неграмотность, дурной характер.

Черты: —

Снаряжение: длинный меч (сила+d8), два метательных копья (дистанция 3/6/12, урон сила+d6).

- **Опытный:** твёрдая рука, верховая езда d8, метание d8.
- **Ветеран:** вождение d10, драка d8, метание d10.

ВОИН

В отличие от легионеров, воины-варвары сражаются, больше полагаясь на личную силу, чем на тактику и стратегию.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, запугивание d6, внимание d6, маскировка d4, метание d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5; **харизма:** –2.

Изъяны: неграмотность, дурной характер.

Черты: —

Снаряжение: средний щит (+1 к *защите*, +2 к *броне* против дистанционного оружия), длинный меч (сила+d8), боевой топор (сила+d8), или копьё (сила+d6, +1 к *защите*), два метательных копья (дистанция 3/6/12, урон сила+d6).

- **Опытный:** сила d8, выносливость d8 (*стойкость* 6), драка d8 (*защита* 7), боевая закалка.
- **Ветеран:** *блок* (*защита* 8), боевая ярость.

ВОИН-БЕРСЕРК

Наверное, из всех варваров наибольший страх римлянам внушали дикари-берсерки.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d10, сила d10, выносливость d10.

Навыки: драка d10, запугивание d10, внимание d4.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7; **харизма:** –2.

Изъяны: жажда крови, неграмотность, дурной характер.

Черты: берсерк, стальные нервы, круговой удар.

Снаряжение: двуручный топор (сила+d10, ББ 1, –1 к *защите*).

- **Опытный:** блок (*защита* 7), боевая закалка, боевая ярость, круговой удар+.
- **Ветеран:** драка d12 (*защита* 8), крепкий орешек, боевая ярость+.

ЛУЧНИК

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, запугивание d6, внимание d6, маскировка d4, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5; **харизма:** –2.

Изъяны: неграмотность, дурной характер.

Черты: —

Снаряжение: короткий лук (дистанция 12/24/48, урон 2d6), кинжал (сила+d4).
- **Опытный:** стрельба d8, меткий стрелок.
- **Ветеран:** стрельба d10.

ЧАРОДЕЙ (ДРУИДЫ, ШАМАНЫ)

В этом разделе описаны всевозможные шаманы, друиды и другие жрецы, с которыми могут столкнуться легионы. Заклинатели, чьё имя в описании указано отдельно, являются *дикими картами*.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d4, запугивание d10, внимание d6, колдовство или вера d10, маскировка d4.
Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5; **харизма:** −6.
Изъяны: жажда крови, неграмотность, дурной характер.
Черты: мистический дар (магия или чудеса), командный голос, хладнокровие, новые силы.
Силы: d4+4 сил. **Пункты силы:** 10.
Снаряжение: серп или короткий меч (сила+d6).
- **Ветеран:** сверхъестественный навык d12, d6+5 заклинаний, хладнокровие+. **Пункты силы:** 20.

ЦИВИЛИЗОВАННЫЕ ПРОТИВНИКИ

Не все враги Рима были варварами. Такие государства, как Карфаген, Дакия, Греция и Иберия, славились не только развитым социальным и государственным строем, но и высокопрофессиональной армией, использующей более продвинутую тактику боя и более совершённое снаряжение, чем варварские племена.

Если вы не найдёте здесь необходимой информации, воспользуйтесь разделами о римских или варварских солдатах. Многие армии (например, войско Ганнибала) состояли как из цивилизованных воинов, так и из наёмников-варваров. Поэтому пользуйтесь соответствующими разделами, исходя из конкретной ситуации.

ПРЕДВОДИТЕЛЬ

Это либо человек благородного происхождения, назначенный командиром войска, либо обычный солдат, получивший такой ранг в ходе продвижения по службе. В первом случае он будет обладать чертой *аристократ* и, следовательно, получит +2 к *харизме*.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d10, сила d10, выносливость d10.
Навыки: драка d10, запугивание d10, стратегия d8, внимание d6, верховая езда d6.
Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 7+3.
Изъяны: —
Черты: боевая закалка, командный голос, боевой пыл, прирождённый лидер.
Снаряжение: лорика мускулата и бронзовые поножи (+3), стальной шлем (+3), средний щит (+1 к *защите*, +2 к *броне* против дистанционного оружия), длинный меч (сила+d8).
- **Опытный:** смекалка d10, стратегия d10, хладнокровие.
- **Ветеран:** характер d12, стратегия d12, воодушевление.

СОЛДАТ

Эти бойцы составляли костяк любой армии.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d6, запугивание d6, внимание d6, маскировка d4, метание d6.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5+1.
Изъяны: неграмотность.
Черты: —
Снаряжение: кожаный доспех (+1), средний щит (+1 к *защите*, +2 к *броне* против дистанционного оружия), длинный (сила+d8) или короткий (сила+d6) меч, два метательных копья (дистанция 3/6/12, урон сила+d6).
- **Опытный:** сила d8, выносливость d8 (*стойкость* 6), драка d8 (*защита* 7), боевая закалка.
- **Ветеран:** блок (*защита* 8), боевая ярость.

ТЯЖЁЛАЯ КАВАЛЕРИЯ

Тяжёлая кавалерия (катафрактарии) была только у парфян — давних врагов Рима. В эти элитные отряды могли попасть лишь представители высших слоёв парфянского общества.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.
Навыки: драка d8, запугивание d6, внимание d6, верховая езда d6, маскировка d4, метание d6.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6+2.
Изъяны: —
Черты: боевая закалка, аристократ.

Снаряжение: лорика сквамата (+2), стальной шлем (+3), лёгкое копьё (сила+d8, *дальность* 2, ББ 2 при ударе с разбегу), длинный меч (сила+d8), лёгкая боевая лошадь в пластинчатой попоне (+2).

- **Опытный:** драка d10 (*защита* 7), верховая езда d10, боевая ярость.
- **Ветеран:** выносливость d10 (*стойкость* 9), блок (*защита* 8), круговой удар.

ФАЛАНГИТ

Эти солдаты в бою строились в фалангу — прямоугольник из нескольких шеренг, ощеренный длинными копьями и укрытый щитами, которые несли бойцы первого ряда. Во времена республики и греки, и карфагеняне широко использовали такое построение, но отказались от него ещё до расцвета империи.

У римлян тоже были фаланги в эпоху ранней республики, но затем их прекратили использовать, в основном из-за малоподвижности и неспособности быстро реагировать на атаки с флангов, т. к. фалангиты всеми силами пытались сохранить строй, дабы остаться под защитой первой шеренги щитов.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d8, запугивание d8, внимание d6, маскировка d4.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 6+3.

Изъяны: неграмотность.

Черты: стена щитов.

Снаряжение: лорика мускулата (+3), бронзовые поножи (+2), стальной шлем (+3), большой щит (+2 к *защите*, +2 к *броне* против дистанционного оружия), гаста (сила+d6, дистанция 1), короткий меч (сила+d6).

- **Опытный:** боевая закалка.
- **Ветеран:** драка d10, блок (*защита* 10).

ЧАРОДЕЙ

Этот раздел подойдёт всем типичным карфагенским, дакийским, египетским и даже парфянским магам или жрецам.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d4, запугивание d10, внимание d6, колдовство или вера d10, маскировка d4.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5; **харизма:** –2.

Изъяны: клятва (служить конкретному богу или ордену).

Черты: мистический дар (магия или чудеса), командный голос, хладнокровие, новые силы.

Силы: d4+4. **Пункты силы:** 10.

Снаряжение: кинжал (сила+d4) или короткий меч (сила+d6).

- **Ветеран:** сверхъестественный навык d12, d6+5 заклинаний. **Пункты силы:** 20.

БЕСТИАРИЙ

БАНЬШИ

Баньши — это души, принимающие облик юных дев, статных женщин или согбенных старух. Их ногти настолько длинные и острые, что без труда рассекают человеческую плоть. И всё же самая жуткая их способность — это, конечно, пронзительный вопль баньши. Он настолько невыносим, что сводит людей с ума.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: драка d6, внимание d8, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Вопль.** Один раз за ночь, и каждый раз, когда в бою баньши вытягивает джокера, она может издать вопль. Все в радиусе 12 клеток (24 метров) от неё должны совершить проверку *характера*. При провале персонаж умирает. При успехе — теряет 1 пункт рассудка и оказывается в *шоке*
- **Когти** — сила+d4.
- **Нежить.** +2 к *стойкости*, +2 к попыткам выйти из *шока*. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Невосприимчива к ядам и болезням. Не получает штрафов за *ранения*.

БЛЕММИЙ

Блеммии — это воинственные человекоподобные существа, населяющие пустыни между Нилом и Красным морем, в частности Судан и юг Египта. Наиболее запоминающейся чертой блеммиев является отсутствие головы! Глаза и рот расположены прямо на груди, а на лопатках клоками растут жёсткие курчавые волосы.

Блеммии не любят нападать открыто, предпочитают атаковать из засады под покровом ночи. Они ловкие и шустрые, но в бой иногда идут, оседлав верблюдов. Блеммии довольно примитивны: одеваются в шкуры, сражаются при помощи копий, мечей и луков с отравленными стрелами.

Блеммии, в основном, живут кочевыми племенами, но некоторые из них ушли далеко в пустыню и поселились в пещерах.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, внимание d6, стрельба d10, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Снаряжение: лук (дистанция 12/24/48, урон 2d6), короткий меч (сила+d6).

Особенности:

- **Безголовый.** У блеммиев нет периферийного зрения, поэтому они получают штраф –2 к *защите* и проверкам *внимания*, когда противник приближается или атакует сбоку или сзади.
- **Сумеречное зрение.** Блеммии не получают штрафов за сумрак и темноту.
- **Убийственная точность.** Если при проверке *стрельбы* блеммий получает подъём, то попадает в наименее защищённую область тела.
- **Яд.** Персонаж, получивший *ранение* или введёный в *шок* ядовитой стрелой блеммия, должен пройти проверку *выносливости*. В случае провала он получает уровень *усталости*. Это может привести к смерти. Каждый час отдыха снимает 1 уровень *усталости*.

БОЛОТНЫЙ ЧЕЛОВЕК

Ещё в каменном веке кельтские и германские племена Британии и Северной Европы совершали человеческие жертвоприношения в тёмных болотах. Минули столетия, и торфяная вода мумифицировала тела утопленников, кожа их сделалась твёрдой и тёмной, и жуткое свечение исходит от неё. Обрывки верёвок, которыми были задушены жертвы, и сломанные наконечники копий, которыми когда-то их проткнули, торчат из почерневших трупов.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d8, внимание d8, маскировка d12.

Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Всплеск** — сила.
- **Мёртвая хватка/утопление.** Болотные люди обычно атакуют своих жертв, вцепившись в них, что наносит урон, равный *силе*, каждый раунд. Если атака проходит с подъёмом, то им удаётся вцепиться в шею или утащить жертву под воду. Жертвы должны успешно проходить проверку *выносливости* каждый раунд на инициативе болотного человека (свободное дей-

ствие), чтобы не получить уровень *усталости*. Это может привести к смерти.

- **Нежить.** +2 к *стойкости*, +2 к попыткам выйти из *шока*. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Невосприимчивость к болезням и ядам. Игнорирует штрафы за *ранения*.
- **Перемещение под землёй.** Болотные люди могут перемещаться в воде и болотистой почве с *шагом* 6. Когда они вырываются из-под земли, жертвы должны пройти встречную проверку *внимания* против *маскировки* болотных людей. Если последние одерживают верх, они получают +2 к проверкам *атаки* и урона в этом раунде и +4 — в случае подъёма.
- **Уязвимость (огонь).** Тела болотных людей пропитаны торфяной смолой, из-за чего получают +4 к урону от огня.
- **Тепловидение.** У болотных людей в глазницах не осталось глаз, но всё же эти чудовища могут легко определить местоположение жертвы. Они получают только половину штрафа за плохую видимость, а днём вовсе не получают штрафа.

БУРЯ ЯРОСТИ

Буря ярости появляется из-за безумств, происходящих на поле боя, где окровавленные солдаты сходятся в ближнем бою. Ярость, страх и смерть в ходе грандиозных сражений порождают вихрь, подхватывающий выроненное оружие, части доспехов и даже отрубленные конечности и начинающий крушить всех без разбора. В особенно крупных боях может сформироваться сразу несколько бурь ярости в разных местах поля. Когда страсти поутихнут, буря ярости опускается на землю и становится неотличимой от обычных останков и разрушений на поле битвы.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила d6, выносливость d12+2.

Навыки: драка d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 9.

Особенности:

- **Бесстрашный** — невосприимчивость к страху и запугиванию.
- **Вихрь клинков.** Буря ярости заполняет пространство малого шаблона летающими обломками. Каждый раз, когда буря движется на полную длину своего *шага*, замените шаблон следующим по величине. Каждому, кто попал в шаблон, буря ярости наносит 2d6 урона. Тем не менее буря не будет атаковать никого, кто оказался *распластан*.
- **Рой** — +2 к *защите*. Буря ярости состоит из огромного количества обломков оружия, доспехов и оторванных частей тела. Рубящее и колющее оружие наносит половину урона. Оружие, действующее на площадь, наносит обычный урон.
- **Слабость (магия).** Магическое оружие (включая зачарованное заклинанием сокрушение и т. п.) наносит обычный урон.
- **Слабость (поединок ярости).** Могучие воины и набожные праведники могут попытаться поглотить энергию бури. Подъём при встречной проверке *характера* означает, что буря ярости развеивается.
- **Ужас.** Вихрь доспехов, оружия и оторванных частей тела у кого угодно вызовет неподдельный ужас.

ВОЛК ЛЕДЯНОЙ

Стаи ледяных волков обитают в арктическом климате, наводя ужас на тундру. В особо суровые зимы могут мигрировать в Германию и некоторые части Дакии. Их густая ослепительно белая шкура служит отличной маскировкой, позволяя сливаться со льдом и снегом.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d8.

Навыки: драка d6, внимание d10, маскировка d10.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 5; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Зубы** — сила+d6.
- **Инстинкт хищника.** В случае подъёма при атаке волк поражает наименее защищённую область тела врага.
- **Ледяной укус.** Укус такого волка может парализовать жертву. Любой, кто получил *ранение* или оказался в *шоке* от укуса, должен пройти проверку *выносливости*. При провале жертва парализована на 2d6 раундов.
- **Невосприимчивость (холод).** Волк не получает урон от атак холодом.
- **Размер +1.** Ледяные волки достигают 1,2 метра в холке и имеют длину более 2 метров.

ВОРОН ПАДАЛЬЩИК (СТАЯ)

Вороны-падальщики, обитающие в галльских и германских землях, питаются исключительно телами павших в бою. Некоторые считают, что это слуги варварских богов смерти, другие — что это любимцы богов войны, позволяющих тем лакомиться только плотью героев. Кому бы ни служили вороны на самом деле, факт остаётся фактом — они умеют поднимать живых мертвецов.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d8.

Шаг: 10; **защита:** 4; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Живые мертвецы.** Вороны-падальщики являются некромантами и могут даровать жизнь после жизни. Пройдите проверку для каждого трупа: если выпадет нечет, труп встаёт (см. «Дневник авантюриста»). Нежить подчиняется стае и атакует ближайшую живую цель.
- **Когти.** Стая наносит сотни мелких повреждений своим жертвам в течение раунда, автоматически попадая и причиняя 2d4 урона каждому, кто оказывается в пределах среднего шаблона. Урон приходится в наименее защищённую область тела.
- **Полёт** — шаг 8, манёвренность 3.
- **Стая.** — *защита* +2. Поскольку стая состоит из десятков, сотен, а то и тысяч особей, рубящее и колющее оружие не наносит урона. Оружие, действующее на площадь, работает как обычно. Персонаж также может попытаться растоптать своих противников, нанося им урон, равный значению его *силы*, в течение каждого раунда. От стаи обычно можно уйти, прыгнув в воду.

ГАРПИЯ

У гарпии нижняя часть тела, крылья и когти как у хищной птицы, а лицо и грудь — как у уродливой женщины.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, запугивание d6, внимание d6, маскировка d6.

Шаг: 2; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Особенности:

- **Когти** — сила+d4.
- **Полёт** — шаг 8.
- **Яд (–2).** Когти гарпии заляпаны грязью. Каждый, кто оказывается в *шоке* от атаки когтями, должен пройти проверку *выносливости*. В случае провала в рану попадает инфекция. Каждый день жертве придётся совершать проверку *выносливости* и при провале получать уровень *усталости*. Успешная проверка *естественного выздоровления*, пройденная со штрафом –2, избавляет от инфекции. Как только это произойдёт, персонаж сможет восстанавливать по одному уровню *усталости* за день.

ГОЛЕМ

Големы бывают двух видов. Первых из глины создают маги сикариев. Такие големы лишь смутно напоминают человека. Вторые представляют собой ожившие статуи, созданные карфагенянами, египтянами и греками для защиты их храмов и усыпальниц.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d12+2, выносливость d12.

Навыки: драка d10, запугивание d8, внимание d6.

Шаг: 5; **защита:** 7; **стойкость:** 9+4.

Черты: защита от сверхъестественного+.

Особенности:

- **Бесстрашный** — невосприимчивость к страху и запугиванию. *Броня* +4 — глина или камень, укреплённая при помощи магии.
- **Голем** — +2 к попыткам выйти из *шока*. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Невосприимчивость к болезням и ядам.
- **Каменные кулаки** — сила+d6.
- **Размер +1.** Големы достигают 2,5 м в высоту и весят около 1800 кг.

ДРЕВО ВОЙНЫ

Древа войны (arboris bellum) были оживлены дриадой или особой магией друидов. Эти чудовища не относятся к разумным существам, но их рассудок схож с животным. Деревья, которым больше ста лет, являются *дикими картами*.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d10, сила d12+6, выносливость d10.

Навыки: драка d8, внимание d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 15+4.

Черты: круговой удар+.

Особенности:

- **Броня +4** — толстая кора.
- **Размер +8, огромный.** Древо войны больше 12 метров в высоту. Противники получают +4 к проверкам *атаки*, что объясняется особо крупными размерами древа войны.
- **Растение** — +2 к попыткам выйти из *шока*. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Невосприимчиво к ядам и болезням.
- **Растаптывание** — сила+8. Существо обычно умело использует свой вес в попытках раздавить врагов. Нежёсткая броня (шкура, кожаная броня, кольчуга) не даёт защиты от этой атаки.
- **Слабость (огонь).** Атаки огнём наносят +4 урона, если только не идёт дождь.
- **Удар веткой** — сила+d6, дальность 2.

ДРИАДА

Дриады — это духи природы, обитающие в лесах. Они выглядят как привлекательные человеческие девушки, но зачастую их кожа имеет зелёный или коричневый оттенок. Дриады дружелюбны к тем, кто бережёт деревья, но совершенно беспощадны к тем, кто представляет собой угрозу для леса.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: лазание d6, драка d4, внимание d10, убеждение d8, колдовство d10, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5; **харизма:** +2.

Черты: привлекательность.

Силы: броня (кора), стена (стена из колючих кустарников), друг зверей, щит (ветви деревьев не дают атаковать), путы, исцеление, превращение, оглушение. **Пункты силы:** 20.

Особенности:

- **Связь с деревом.** Дриада делит свою душу с определённым деревом. Чтобы её магия работала, она должна оставаться в пределах 36 клеток от этого дерева. Если дерево заболевает или умирает, болеет или гибнет и дриада, и наоборот.

КАБАН ДИКИЙ

На диких кабанов охотятся из-за их вкусного и сытного мяса, но убить их не так просто — они упорно защищаются, особенно когда ранены. Водятся по всей Северной и Восточной Европе.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d10.

Навыки: драка d6, внимание d6, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Берсерк.** Кабан обладает чертой *берсерк*, но, оказавшись в *шоке*, впадает в ярость автоматически.
- **Бивни** — сила+d6.
- **Разбег.** Если кабан может преодолеть как минимум 6 клеток перед атакой, то получает +4 к урону.

КЛУДДЕ

Клудде — это злобный дух, наводящий ужас на жителей Галлии. Обычно он появляется ночью, сразу после заката или ближе к рассвету, в облике большой чёрной собаки, закованной в цепи. Идёт клудде на задних лапах очень тихо, только свисающие концы цепей мерно позвякивают. С их помощью чудовище может как сражаться, так и с лёгкостью перепрыгивать с дерева на дерево.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, внимание d6, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Захват/атака цепью.** Клудде может атаковать цепью (одной за раунд) для захвата цели в радиусе 5 клеток. Успешный захват каждый раунд наносит сила+d4 урона.
- **Зубы** — сила+d4.
- **Невосприимчивость.** Клудде получает половину урона от немагических атак.
- **Сумеречное зрение** — не получает штрафов за сумрак и темноту.
- **Размер –1.** Клудде по размеру схожи с большими собаками.
- **Тепловидение.** Штрафы за плохое освещение снижаются вдвое, если цели излучают тепло.
- **Цепные качели.** Клудде может управлять одной-двумя висящими на нём цепями, как щупальцами. Это позволяет ему быстро передвигаться в любое место, цепляясь за невысокую растительность или нависающие предметы, перепрыгивая с одного объекта на другой. В этом случае клудде имеет *шаг* 8.

КРОКОДИЛ ГИГАНТСКИЙ

Гигантские крокодилы обитают в водах Нила в Египте.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: драка d8, внимание d6, плавание d10.

Шаг: 5; **защита:** 6; **стойкость:** 11+4.

Особенности:

- **Броня +4** — у крокодилов толстая кожа.
- **Водный** — шаг 10.
- **Зубы** — сила+d8.
- **Размер +4, крупный.** Гигантские крокодилы достигают 7,5 метров в длину. Противники гигантского крокодила получают +2 к проверкам *атаки*, что объясняется большими размерами существа.
- **Терзание.** Гигантские крокодилы нередко стараются зажать добычу в тисках своих зубастых челюстей, после чего начинают переворачиваться вокруг своей оси, удерживая жертву в пасти. Если одному из этих крупных земноводных удаётся получить подъём при атаке, результатом становится дополнительные 2d6 урона, помимо обычного урона от *силы*.

ЛОШАДЬ БОЕВАЯ ЛЁГКАЯ

Лёгкие боевые лошади — это крупные животные, приученные к бою. Они могут сильно лягнуть как задними, так и передними ногами. В сражении лошадь атакует каждый раунд, когда её наездник не совершает никакого обманного манёвра.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12+1, выносливость d10.

Навыки: драка d6, внимание d6.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 5; **стойкость:** 9.

Особенности:

- **Копыта** — сила+d4.
- **Размер+2.** Лёгкие боевые лошади — крупные животные с мощным телосложением.

МАНТИКОРА

У мантикоры тело льва, а голова смутно напоминает человеческую. В пасти чудища три ряда острых как бритва зубов, а хвост увенчан шипами или иглами. Мантикоры — кровожадные хищники, заглатывающие жертву целиком вместе с доспехами и оружием. Чаще всего этих монстров можно повстречать в азиатских провинциях Рима.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: лазание d8, драка d8, запугивание d8, внимание d8, стрельба d8, маскировка d8, выслеживание d6.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 9.
Черты: боевая ярость+.
Особенности:

- **Оборонительный залп.** Вместо того, чтобы стрелять шипами в одну цель, мантикора может пустить залп по кругу. Для этого она проходит проверку *стрельбы* против всех целей в радиусе урона 2d6. В этом раунде мантикора больше не способна предпринимать другие действия или передвигаться. Этот навык можно использовать только раз в день, для него требуются все оставшиеся шипы из хвоста. Для осуществления такого действия в хвосте должен быть запас как минимум на три залпа.
- **Зубы или когти** — сила+d6.
- **Размер +2.** Мантикоры весят около 300 кг.
- **Хвостовые шипы** — дистанция 4/8/16, урон 2d6. Каждый раунд мантикора может выпустить в одну цель залп шипов из хвоста. Чудище не может стрелять шипами в ту же цель, что атакует зубами или когтями в этот раунд. В день мантикора способна выпустить максимум 10 залпов.

МУМИЯ

Мумия — это нежить, тело которой было особым образом обработано и высушено. Могущественные ритуалы некромантии, известные лишь избранным жрецам, навеки приковали душу покойника к телу. В основном маги, способные создавать мумий, имеют египетские корни, хотя секреты этого жуткого колдовства уже практически полностью утеряны.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d6, характер d10, сила d12+2, выносливость d12.
Навыки: драка d8, запугивание d8.
Шаг: 4 (d4); **защита:** 6; **стойкость:** 10.
Черты: защита от сверхъестественного.
Особенности:

- **Нежить** — +2 к *стойкости*, +2 к попыткам выйти из *шока*. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Невосприимчивость к болезням и ядам. Игнорирует штрафы за *ранения*.
- **Проклятие мумии.** Каждый, кого коснётся мумия (неважно, нанесён урон или нет), должен пройти проверку *выносливости*. При провале жертва получает «проклятие мумии» и *ранение*. Тех, кто умрёт в результате проклятия, колдуны могут поднять в виде мумий при помощи силы *зомби*.
- **Удар** — сила.
- **Ужас.** Каждый, кому не посчастливилось увидеть мумию, должен пройти проверку *храбрости*.
- **Уязвимость (огонь).** Из-за легко воспламеняемых веществ, используемых для сохранения мумий, они получают +4 к урону от огня.

МУМИЯ ВЕЛИКАЯ

Великие мумии при жизни были верховными жрецами, магами или погрязшими в пороке правителями, которым намеренно обеспечили вечную загробную жизнь при помощи тайных ритуалов. Великие мумии обладают защитой от магии благодаря спрятанным под бинтами амулетам, которые не мешают им накладывать заклинания на себя.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d10, характер d12, сила d12+4, выносливость d12.
Навыки: драка d10, запугивание d10, внимание d8, колдовство d10.
Шаг: 4 (d4); **защита:** 7; **стойкость:** 10+2.

Черты: защита от сверхъестественного+, мистический дар (магия).

Силы: стена (стена тьмы), стрела (рой мелких черепов), щит (щит из вихря черепов), ужас (вопль из мира иного), тьма (область тьмы) и зомби (подготовка ритуала). **Пункты силы:** 30.

Снаряжение: древний бронзовый доспех (+2), длинный меч (сила+d8).

Особенности:

- **Бесстрашный.** Великие мумии невосприимчивы к страху и запугиванию.
- **Кулак** — сила+d6.
- **Нежить** — +2 к *стойкости*, +2 к попыткам выйти из *шока*. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Невосприимчивость к болезням и ядам. Игнорирует штрафы за *ранения*.
- **Проклятие мумии.** Ккаждый, кого коснётся мумия (неважно, нанесён урон или нет), должен совершить проверку *выносливости*. При провале жертва получает «проклятие мумии» и *ранение*. Тех, кто умрёт в результате проклятия, колдуны могут поднять в виде мумий при помощи силы *зомби*.
- **Ужас.** Иссушенные тела мумий вселяют в увидевших их неописуемый страх.
- **Уязвимость (огонь).** Из-за легко воспламеняемых веществ, используемых для сохранения мумий, они получают +4 к урону от огня.

ОБОЛОЧКА

Оболочки — это люди, умершие от жары или холода. Их кожа становится сухой и морщинистой, жёсткой и прочной. Глаза вваливаются. Оболочку постоянно мучит жажда крови — это единственное, что поддерживает её существование. Оболочки — прирождённые хищники, обладающие острым чутьём. Они могут затаиться у оазиса или тёплого ручья. Им вода ни к чему, но она привлекает людей. Кроме того, оболочки могут следовать за караваном, готовые накинуться на любого, кому не посчастливится отбиться от остальных.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: лазание d6, драка d8, внимание d6, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

Черты: боевая ярость, хладнокровие.

Особенности:

- **Защита от окружающей среды.** Оболочки невосприимчивы к урону от жара или холода.
- **Зубы или когти** — сила+d4.
- **Нежить** — +2 к *стойкости*, +2 к попыткам выйти из *шока*. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Игнорирует штрафы за *ранения*.

ОБОРОТЕНЬ

В человеческом виде многие оборотни обладают параметрами граждан (см. стр. XX), но Главнокомандующий может подобрать любой подходящий для ситуации архетип.

Параметры, приведённые ниже, соответствуют гибридной форме получеловека-полуживотного.

ВЕРВОЛЬФ

Вервольфы, полулюди-полуволки — это невероятно сильные, быстрые и злобные твари, живущие только среди германских племён. Эти

оборотни представляют собой одну из самых страшных угроз Риму.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: лазание d8, драка d12+2, запугивание d10, внимание d12, плавание d10, маскировка d10, выслеживание d10.

Шаг: 8; **защита:** 9; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Зубы/когти** — сила+d8.
- **Неуязвимость.** Обычное оружие не наносит оборотню *ранения*, но может ввести в *шок*.
- **Обращение.** Персонаж, оказавшийся *при смерти* из-за атаки оборотня, но не убитый им, должен пройти проверку *характера*. В случае провала он станет человеком-волком (см. ниже) в следующее полнолуние.
- **Перевёртыш.** Оборотни в ходе своего действия могут принимать человеческий или полуволчий облик, пройдя проверку *выносливости* (+2). При успехе они в этот раунд не могут предпринимать никаких других действий, включая движение. При подъёме могут предпринимать действия согласно правилам. Также оборотни могут полностью превратиться в волка, см. «Матёрый волк» в «Дневнике авантюриста».
- **Слабость (магия, серебро).** Магическое и серебряное оружие наносит оборотням полный урон.
- **Тепловидение.** Штраф за плохое освещение при атаке живых существ уменьшается вдвое.
- **Ужас –2.** От вида оборотней у всех стынет кровь в жилах.

КАБАН-ОБОРОТЕНЬ

Кабанов-оборотней можно встретить только среди элитных бойцов пиктов. Символ легиона XX, большую часть времени своего существования охранявшего границу Британии и Каледонии, — тоже кабан. Совпадение ли это?

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d10, сила d12, выносливость d10.

Навыки: драка d10, запугивание d10, внимание d8, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8.

Черты: берсерк, стальные нервы+.

Особенности:

- **Бивни** — сила+d8.
- **Крепкий.** Даже находясь в *шоке*, кабан не получает *ранений* от ударов, вводящих его в *шок* повторно.
- **Сумеречное зрение.** Оборотень не получает штрафов за сумрак и темноту.
- **Перевёртыш.** Кабаны-оборотни в ходе своего действия могут принимать человеческий или полукабаний облик, совершив проверку *выносливости* (+2). При успехе они в этот раунд не могут совершать никаких других действий, включая движение. При подъёме могут совершать действия по правилам. Также эти оборотни могут полностью превращаться в кабана, см. «Кабан дикий».
- **Размер +1.** Рост кабанов-оборотней превышает 2 м, а вес — 300 кг.

МЕДВЕДЬ-ОБОРОТЕНЬ

Некоторые британские воители, проводившие кровавые ритуалы и получившие благословение своих тёмных богов, обладают способностью превращаться в жуткое чудище: получеловека-полумедведя. Через кровь эта способность не передаётся и не делает оборотня невосприимчивым к обычному оружию.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d12+6, выносливость d12+2.

Навыки: лазание d8, драка d12, запугивание d10, внимание d12, плавание d6, маскировка d8, выслеживание d8.

Шаг: 6; защита: 8; стойкость: 11.

Черты: бдительность, боевая закалка, круговой удар.

Особенности:

- **Зубы/когти** — сила+d8.
- **Медвежья хватка.** Медведь, атаковавший с подъёмом, успешно прижимает к земле своего врага, которому остаётся только пытаться вырваться из «медвежьей хватки» в ходе своего действия, для чего потребуется пройти встречную проверку *силы* с подъёмом. Медведь получает +2 к урону от зубов/когтей, пока противник прижат к земле.
- Сумеречное зрение. Медведь не получает штрафов за сумрак и темноту.
- **Перевёртыш.** Медведи-оборотни в ходе своего действия могут принимать человеческий или полумедвежий облик, совершив проверку *выносливости* (+2). При успехе они в этот

раунд не могут совершать никаких других действий, включая движение. При подъёме могут совершать действия по правилам. Также эти оборотни могут полностью превращаться в медведя.

- **Размер +2.** Рост этих существ может достигать 2.5 метров, а вес — 500 кг.

ПЁС БОЕВОЙ

Бритты, галлы и германцы специально натаскивают агрессивных гончих, чтобы те нападали на людей.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, внимание d10, маскировка d8, выслеживание d8.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 5; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Зубы** — сила+d4.
- **Инстинкт хищника.** Боевые псы натренированы атаковать противников. В случае подъёма при атаке пёс поражает наименее защищённую область тела врага.
- **Размер –1.** Ббоевые псы размером с мастифов.

РУСАЛКА

Русалки могут принимать облик красивых обнажённых девушек с рыбьим хвостом вместо ног. Но как только они уходят под воду, обретают свою истинную форму: на самом деле русалки — это отвратительные монстры с зазубренными клыками, кроваво-алыми рыбьими глазами и покрытой слизью зеленоватой чешуёй. Как только моряки оказываются за бортом, русалки пытаются утащить несчастных под воду и утопить.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d6, внимание d6, убеждение d10, маскировка d8, провокация d8, плавание d6.

Шаг: 0; **защита:** 7; **стойкость:** 8; **харизма:** +4.

Особенности:

- **Водный** — шаг 6. Обитают в пресной или солёной воде.
- **Когти** — сила+d4.
- **Песнь сирены.** Песнь русалок действует на мужчин как наркотик. Когда мужские персонажи впервые слышат её, они должны пройти проверку *характера*. При провале они выпрыгивают за борт в полной уверенности, что плывут развлекаться с красивыми морскими нимфами. В действительности же жертвы начинают тонуть. Каждый раз, когда выпрыгнувшие получают *ранение* или уровень *усталости*, они совершают проверку *характера* со штрафом –2, чтобы понять, в какой опасности оказались, и избавиться от наваждения. На тех, кому это удаётся, тут же набрасываются кровожадные русалки.

СКЕЛЕТ ВОИН

Воины-скелеты — это поднятые магией кости давно почивших солдат. В отличие от обычных скелетов, эта нежить сохранила большую часть боевых навыков и снаряжена достаточно хорошо, хоть и несколько старомодно.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d4, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d8, запугивание d8, внимание d4, стрельба d6.

Шаг: 7; **защита:** 6; **стойкость:** 7+3.

Снаряжение: лорика мускулата (+3), бронзовый меч (сила+d6), средний щит (+1 к *защите*, +2 к *броне* против дистанционного оружия).

Особенности:

- **Бесстрашный.** Невосприимчивость к страху и запугиванию.
- **Костяные когти** — сила +d4.
- **Нежить** — +2 к *стойкости*, +2 к попыткам выйти из *шока*. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Невосприимчивость к болезням и ядам. Игнорирует штрафы за *ранения*.

СЛОН БОЕВОЙ

Боевые слоны — это самцы обычных слонов, которых разводят в Карфагене исключительно в военных целях. В сражении они несут небольшой деревянный помост, на котором располагаются возничий и три солдата. Самым известным случаем использования боевых слонов против Рима являются бои с Ганнибалом в период Второй Пунической войны.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12+8, выносливость d12.

Навыки: драка d8, внимание d4.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 16+2.

Особенности:

- **Бивни** — сила+d10.
- **Броня +2** — толстая шкура.

- **Крепкий.** Даже находясь в *шоке*, боевой слон не получает *ранений* от ударов, вводящих его в *шок* повторно.
- **Помост.** Деревянный помост обеспечивает сидящих на слоне *лёгким укрытием* и даёт +2 к *броне*.
- **Размер +8, огромный.** Боевые слоны весят около тонны. Противники получают +4 к проверкам *атаки*, что объясняется особо крупными размерами слона.
- **Затаптывание.** Если боевой слон бежит, он может растоптать любого на своём пути. Совершите проверку *драки* против всех целей. Жертвы получают урон, равный *силе* слона. Предпринимая этот манёвр, слон может двигаться только по прямой.
- **Удар головой** — сила+d6. Тяжёлое оружие. Боевой слон не может ударить головой существ с размером +3 и меньше.

ВОРОН СЛУА

Вороны-слуа — это рой злобных духов, способных принимать форму стаи больших чёрных птиц, похожих на ворон. Единственное, что интересует этих существ — пожирание душ умирающих людей, поэтому поле боя для них подобно пиршественному столу. В основном они появляются в местах сражений, но иногда могут напасть и на одинокого путника неподалёку от поля боя и заклевать его до смерти.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: внимание d8.

Шаг: — ; **защита:** 4; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Зубы или когти.** Каждый раунд слуа атакуют всех, кто оказывается в пределах шаблона, автоматически нанося каждому 2d4 урона. Персонажи, укрывшиеся за крепкими стенами зданий, полностью защищены. Лёгкие укрытия (например, палатка или тент) будут разодраны в клочья и станут совершенно бесполезными в течение 3 раундов.
- **На пороге смерти.** Если слуа пролетит над персонажем, находящимся *при смерти*, тот вынужден будет совершить проверку *выносливости* (–2) и в случае провала погибнуть.
- **Сумеречное зрение.** Ворон-слуа не получает штрафов за сумрак и темноту.
- **Полёт** — шаг 12, манёвренность 3.
- **Стая** — +2 к *защите*. Слуа атакуют стаями до 100 птиц в каждой. Стая считается единым существом размером со *средний шаблон*. На слуа действуют только атаки по площади. При получении *ранения* стая разлетается.

СОНМ МСТИТЕЛЬНЫХ ДУШ

Сонм появляется, когда множество людей постигает одна и та же страшная участь. Обычно это происходит на поле боя, в местах массовой резни и лагерях смерти. Тело жертв умирает, а вопящие об отмщении души собираются в единый вихрь. Сонмы переполнены ненавистью и жаждой мести. Хотя изначально их целью являются те, кто мучил их и лишил жизни, но расправившись с ними, сонмы лишь разжигают в себе желание убивать, и их жертвой может стать любое живое существо.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила d6, выносливость d10.

Навыки: внимание d6.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Бесстрашный.** Невосприимчивость к страху и запугиванию.
- **Невосприимчивость.** Невосприимчивость ко всем физическим атакам.
- **Рой** — +2 к *защите*. Сонм состоит из громадного количества загубленных душ, которым рубящее и колющее оружие не наносит урона. Оружие, действующее на площадь, работает согласно правилам.
- **Слабость (магия).** Магическое оружие (включая зачарованное заклинанием сокрушение и т. п.) наносит полный урон, даже если оно рубящее или колющее. Также действует оружие, взятое у убитых на поле боя, на котором возник сонм.
- **Ужас.** Кровожадные души умерших зловеще ухмыляются в сонме.
- **Ярость.** Сонм мстительных душ занимает *большой шаблон*. Каждый персонаж, попавший в пределы шаблона, должен пройти встречную проверку *характера*. При провале жертва получает черту *берсерк* и начинает яростно атаковать ближайшего персонажа, будь то друг или враг. Каждый раунд жертвы в свой ход могут попытаться освободиться от наваждения, для этого совершив ещё одну встречную проверку *характера*.

СТРИГОЙ (ДАКИЙСКИЙ ВАМПИР)

Давным-давно дакийские аристократы ради развлечения проводили ритуалы магии крови, что привело к кошмарным последствиям. Выжившие стали могущественными убийцами, питающимися человеческой кровью. У большинства стригоев есть войско из крестьян и рабов и несколько отрядов профессиональных солдат.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d10, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: драка d8, запугивание d8, внимание d8, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 10+3; **харизма** +2.

Черты: блок, боевая закалка, командный голос, боевой пыл, боевая ярость, хладнокровие, аристократ, круговой удар.

Снаряжение: лорика мускулата (+3), средний щит (+1 к *защите*, +2 к *броне* против дистанционного оружия), двуручный фалькс (сила+d10).

Особенности:

- **Зубы** — сила+d6.
- **Нежить** — +2 к *стойкости*, +2 к попыткам выйти из *шока*. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Невосприимчивость к болезням и ядам. Игнорирует штрафы за *ранения*.
- **Неуязвимый.** Обычным оружием стригоя можно только ввести в *шок*, но не ранить.
- **Регенерация (быстрая).** Стригой залечивает любые *ранения*. Добить его можно только обезглавливанием.
- **Слабость (солнечный свет).** Стригою можно нанести урон обычным оружием, когда на него светит солнце (вампир теряет неуязвимость).
- **Слабость (магическое оружие).** Стригою можно нанести *ранения* магическим оружием и ввести в состояние *при смерти*, но не убить.
- **Слабость (обезглавливание).** Окончательно убить вампира можно только обезглавливанием, когда он находится *при смерти*.

СТРЫГА

В темноте карпатских пещер затаились стрыги — похожая на гарпий нежить с туловищем орла и головой клыкастой старухи.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d6, запугивание d6, внимание d6, маскировка d8.

Шаг: 2; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Черты: боевая ярость+.

Особенности:

- **Когти** — сила+d4.
- **Нежить** — +2 к *стойкости*, +2 к попыткам выйти из *шока*. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Невосприимчивость к болезням и ядам. Игнорирует штрафы за *ранения*.
- **Полёт** — шаг 8.

ТУМАН ВОЙНЫ

Во многих сражениях солдаты могут нанести «удар по своим», тем более это распространено во время гражданских войн, когда легионеры обеих сторон облачены в совершенно одинаковые доспехи. Можно, конечно, всё списать на неразбериху во время схватки, но не стоит забывать и о тумане войны — кошмарном создании, делающем всё возможное, чтобы таких трагедий случалось побольше.

В своём естественном состоянии туман войны похож на серый туман, заполняющий пространство малого шаблона. Время от времени в нём проступают облики раненых и умирающих солдат, павших в разных сражениях, своеобразные психические отпечатки прежних жертв. Туман войны может при необходимости принимать почти любую форму и делиться на равные части.

Это существо — безжалостный убийца, использующий свой извращённый разум, чтобы сеять путаницу, смятение и ужас, приводящие к тому, что солдаты нападают на своих же. Чтобы добиться цели, туман войны лишает воинов сна, делает их раздражительными, насылает чары, меняющие восприятие, или просто заставляет одного из офицеров отдать братоубийственный приказ. Туман войны получает огромное удовольствие от этих позорных бессмысленных смертей.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d6, характер d8, сила d4, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, убеждение d8, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Газообразный.** Из-за своей природной зыбкости существо получает половину урона любо-

го типа. Туман войны способен проникать через мелкие дырочки и узкие щели, но не может находиться в воде и другой жидкости.

- **Иллюзии.** Туман войны может создавать небольшие зрительные и звуковые иллюзии при успешной проверке *характера* против *смекалки* жертвы. Эти иллюзии нематериальны и используются лишь для того, чтобы обескуражить, ужаснуть или сбить жертву с толку.
- **Принуждение.** Туман войны атакует жертв, окутывая их. Каждое существо, попавшее в туман, должно каждый раунд совершать проверку *выносливости*, чтобы избежать вдыхания. В случае провала жертва начинает подчиняться туману войны. Эта особенность работает аналогично заклинанию *кукла*, вместо проверки *сверхъестественного навыка* используется *характер* тумана. Длительность воздействия может быть разной. Пока жертва внутри тумана, она подчиняется принуждению. После выхода из тумана эффект длится 10 раундов.
- **Силы.** Туман войны может применять следующие силы: *тьма*, *полиглот* и *телекинез*, используя *характер* вместо *сверхъестественного навыка*. **Пункты силы** неограничены.
- **Слабость (погода).** Сильный ветер или дождь быстро рассеивают туман (за d4 раунда).

ЦИКЛОП (ДИКИЙ)

Циклопы — народ одноглазых великанов, живущих в отдалённых уголках Ахеи, Эпира, Македонии, Мёзии и Фракии. Несмотря на то, что циклопы в основном едят коз, человеческим мясом они тоже не прочь полакомиться.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d12+3, выносливость d10.

Навыки: драка d8, запугивание d8, внимание d6, метание d8.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 10.

Изъяны: одноглазый.

Снаряжение: большая дубина (сила+d10).

Особенности:

- **Валуны.** Циклоп может потратить действие на то, чтобы метнуть подвернувшийся булыжник, используя обе руки. Дистанция 6/12/24, урон сила+d12, МШ.
- **Размер +3.** Рост этих существ может достигать 3.5 метров.
- **Слабость (глаз).** Прицельный удар в глаз (который осуществляется со штрафом –6) наносит +4 урона и ослепляет циклопа, если тот получает хотя бы одно *ранение*. Если атака только ввела его в *шок*, циклоп частично ослеплён (+2 к попаданию по нему), пока не выйдет из *шока*.

ЧЕЛОВЕК ВОЛК

Человек, раненый, но не убитый вервольфом, становится человеком-волком. Полнолуние превращает его в дикого зверя, гонимого неконтролируемой жаждой крови.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: драка d8, внимание d8, маскировка d4, выживание d4, выслеживание d4.

Шаг: 6 (d10); **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Черты: боевая ярость+.

Особенности:

- **Зубы** — сила+d6.
- **Инстинкт хищника.** В случае подъёма при атаке человек-волк поражает наименее защищённую область тела врага.
- **Невосприимчивость.** Получает половину урона от атак обычным оружием.
- **Слабость (магия, серебро).** Магия и серебряное оружие наносят человеку-волку полный урон.

ЯКУЛ

Эти змеи выглядят, как обычные гадюки, но обладают необычайно длинным и острым костистым хвостом, похожим на копьё. Существо атакует, сворачиваясь в клубок и бросаясь на жертву хвостом вперёд.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d4.

Навыки: драка d8, внимание d12, маскировка d6.

Шаг: 10; **защита:** 6; **стойкость:** 2.

Черты: стремительность.

Особенности:

- **Копьё** — сила +d6, дистанция 1.
- **Размер –2, мелкий.** Длина большинства копьехвостых змей составляет 1–1,2 метра, но при этом толщина их тела не превышает нескольких сантиметров. Каждый противник копьехвостого змея получает штраф –2 к проверкам *атаки*.

LEGATUM (НАСЛЕДИЕ)

Кампания «Наследие» для «Потусторонних войн: Рим» отличается от остальных прежде всего тем, что охватывает промежуток времени, растянувшийся не на месяцы и годы, а на целые столетия. Герои-легионеры сражаются в разных эпохах и передают свой опыт потомкам.

Поэтому Главнокомандующий проводит серию коротких кампаний с чёткими концовками. Специально для вас мы выбрали две кампании и сделали их подробный разбор: это «Кошмарный сон Рима», повествующий о нашествии войск Ганнибала в Италию, и «Дакийское золото» о завоевании Дакии Траяном.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СОБЫТИЙ

В каждой из двух кампаний мы рекомендуем придерживаться определённой последовательности событий, описанной ниже. Между прописанными авантюрами предполагается определённое количество игровых встреч, на которых Главнокомандующий может пользоваться «Конструктором приключений» и создавать свои сюжеты.

НАСЛЕДИЕ

В конце каждой кампании игроки создают новых легионеров для следующей и тянут одну карту, чтобы по таблице наследия узнать, что им завещал предыдущий персонаж.

За каждую награду и продвижение своего лучшего персонажа (на выбор игрока) тяните дополнительную карту. Легионер получает преимущества всех вытянутых карт, при повторе результаты суммируются, если это возможно.

Даже персонажи, выбранные для замены погибших в текущей кампании, могут воспользоваться таблицей наследия. Новый персонаж может быть родственником предыдущего, рекрутированным из того же региона (вероятно, до этого он служил в том же легионе среди безликой массы солдат) или совершенно иным персонажем со схожей родословной. Исходя из ситуации, Главнокомандующий волен изменить факты биографии героев.

НАСЛЕДИЕ

Карта	Результат
2	Какое-то гнусное создание прокляло кого-то из предков героя, поэтому он получает в начале каждой игровой встречи на одну *фишку* меньше, чем положено.
3	Родовое имя предков персонажа было опозорено. Герой получает штраф –2 к *харизме* при общении с людьми, осведомлёнными об этом и неравнодушными к таким вещам. На проверки продвижения по службе это тоже влияет.
4	Род предков был прерван. Новый персонаж не относится к этому роду и не получает дополнительных преимуществ.
5–7	Доблесть воина унаследовали и потомки, которые получают два дополнительных пункта навыков при создании персонажа.
8–10	Герой научился у родственников некоторым приёмам, поэтому на начало игры бесплатно получает одну черту *новичка* или *закалённого*. Требования можно игнорировать, если они не относятся к более ранним версиям той же черты.
Валет	Семья легионера за долгие годы стала сильной и могущественной. *Выносливость* или *сила* воина (на выбор игрока) увеличивается на одну ступень.
Дама	Ваш род славится умом и силой воли. *Смекалка* или *характер* героя (на выбор игрока) увеличивается на одну ступень.
Король	Ваш предок оставил записи о Сумеречном легионе и невероятных существах, с которыми ему пришлось столкнуться. Вы начинаете игру, зная об этом тайном обществе, унаследовав оружие и броню предка. Персонаж бесплатно получает *знание (мистика)* со значением d6.
Туз	Предок персонажа боролся со сверхъестественными силами, и они каким-то образом повлияли на него. Это передалось его потомку. Герой начинает игру с чертой *избранный* (игнорируя требования) и преимуществами, описанными выше в пункте «Король».
Джокер	Всё как в пункте «Туз», но вдобавок предок персонажа стал аристократом (или ещё дальше продвинулся по иерархии, если уже был знатным). Потомок получает все преимущества туза и начинает игру с бесплатными чертами *семья военных* и *всадник/патриций (аристократ)*.

КОШМАРНЫЙ СОН РИМА

— ***Вторая Пуническая война, 217 г. до н. э.***

После поражения при Требии продиктатором и главным защитником Рима был назначен Квинт Фабий Максим. Он понимал, что лучший способ победить Ганнибала — измотать его войско, вместо рискованных открытых столкновений совершая мелкие вылазки, чтобы лишить противника припасов и сил. Постепенно Фабий пришёл к выводу о необходимости уничтожить посевы, чтобы лишить врага пропитания. А для того, чтобы справиться с карфагенской кавалерией, нужно было скрываться в горах и делать упор на тяжёлую пехоту.

Ганнибал вскоре перенял эту тактику и начал целенаправленно разрушать земледельческие центры Рима, чтобы принудить противника к бою. Полководец переманивал союзников Фабия на свою сторону и неумолимо приближался к Риму.

Ужасные разрушения и грядущие кровопролитные битвы породили целые сонмы мстительных душ — кровожадных призраков, уничтожающих всё живое на своём пути. Легионерам придётся бороться и с духами, и с неуловимыми карфагенскими колдунами, пытающимися подчинить себе разрушительную силу призраков.

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СОБЫТИЙ

Игровые встречи	Приключение
1	Стратегия Фабия
2–4	Конструктор приключений
1	Канны
4–6	Конструктор приключений
1	Заходящее солнце
1	Колдун Ганнибала
2–6	Конструктор приключений
1	Нуцерия

СТРАТЕГИЯ ФАБИЯ

Ваши герои — солдаты легиона XIX. Их задача — выполнять часть действий, предусмотренных противоречивой «стратегии Фабия», совершая налёты на продовольственные отряды карфагенян в центральной и восточной Италии.

Кампания начинается в 217 году до н. э. с небольшой стычки между вашим контубернием и отрядами налётчиков Ганнибала (для определения размера войск воспользуйтесь таблицами в «Конструкторе приключений»). Ваши противники — нумидийские всадники или наёмники из одного из италийских городов, предавших Рим. Бои ведутся на горных тропах, плодородных равнинах близ Апулии или в рассыпанных по окрестностям деревнях и городах.

СЖЕЧЬ ДОТЛА!

После нескольких стычек с противником вам поручают сжечь дотла деревушку поблизости. Вашему контубернию противостоит около двадцати местных жителей. Отличный повод обыграть ситуацию, когда легионерам приходится разрушать дома и хозяйство своих же сограждан, чтобы навредить Ганнибалу. Персонажи могут попытаться по-хорошему договориться с селянами или же взять деревню силой. В последнем случае местные станут оказывать не слишком эффективное сопротивление, вооружившись мотыгами и топорами, и, скорее всего, будут жестоко убиты вами.

- **Местные жители (20):** см. раздел «Крестьянин» на стр. 87.

КАННЫ

Продиктатор (исполнявший обязанности диктатора) Фабий заметно измотал войско Ганнибала, но народ и сенат желали решительной победы над «кошмаром Рима». Консулы Гай Теренций Варрон и Луций Эмилий Павел возглавили легионы в 216 году до н. э. Вероятно, слухи об этом дошли до ваших персонажей ещё до того, как всё свершилось. Может быть, вы даже присутствовали при речи консулов. Эти двое вне всяких сомнений желают быстрой победы — с некоторой вероятностью, для собственного продвижения по службе — и отнюдь не так осторожны, как «Медлитель» (Кунктатор). Такое прозвище дали Фабию его недоброжелатели.

Вскоре герои становятся участниками разгромной битвы при Каннах. Главнокомандующему следует во всех подробностях описать

ужасы того сражения: перебранки офицеров; брешь в строю карфагенян; внезапное окружение войсками противника, сквозь которое смогли пробиться лишь небольшие отряды. Пусть каждый герой пройдёт проверку *драки*, стрельбы или *сверхъестественного навыка* (на выбор игрока) со штрафом –6 (см. раздел «Персонажи и массовые сражения» в «Дневнике авантюриста»). Этот огромный штраф показывает, насколько кошмарными были результаты сражения под командованием Варрона. В той резне погибли десятки тысяч римлян. Остальные солдаты вашего контуберния и большая часть центурии мертвы или оказались в плену.

Результаты сражения заранее известны, но Главнокомандующий может оживить игру следующим образом: персонаж может вместо *ранения* потерять часть амуниции (шлем, щит или гладиус). К тому же в бою все герои лишились пилумов.

ПРИБЕЖИЩЕ

Герои оказались среди холмов к северу от Канн совсем одни, без пищи и воды. По дороге они наткнулись на развалины старого каменного дома, где и решили спрятаться. Наступает ночь, и издалека начинает доноситься топот копыт и бряцание стали — это карфагенские патрули нашли очередную группу дезертиров. Худшие опасения затаившихся в руинах римлян начинают сбываться: крупный отряд нумидийских всадников — больше ста человек — обнаруживает героев. Вы окружены, а нумидийцы не понимают латыни. Пусть Главнокомандующий даст игрокам пару минут на обсуждение возможных действий: им предстоит решить, сложить оружие и сдаться или же погибнуть с мечом в руках.

Тем не менее ничего фатального с героями не успевает случиться: от Канн с ветром доносится странный рокот — кровавая бойня вернула из царства Аида огромный сонм мстительных душ (см. стр. 101), уничтожающий всё на своём пути. Сперва они нападают на всадников, позволяя героям разглядеть лица слившихся в единую массу карфагенян и римлян. Призраки вселяются в тела нумидийцев — и те начинают атаковать друг друга! Несколько конников пытаются отбиваться, но оружие проходит сквозь тени погибших, не причиняя тем ни малейшего вреда.

Героям нужно бежать. Если они медлят, несколько духов оборачиваются в их сторону и привлекают внимание всего сонма к новым жертвам.

ТРИБУН АВРЕЛИЙ

Унося ноги с кошмарного холма, герои попадают на поросшую травой поляну. Из-за облаков выходит полная луна — и легионеры понимают, что путь им преградили трибун верхом на лошади, полдюжины запачканных кровью матёрых солдат, каких они ещё никогда не встречали, и то ли жрец, то ли прорицатель.

«Вы правильно сделали, что сбежали», — сказал трибун. Хотя манеры выдавали в нём аристократа, в глазах его не было ни спеси, ни гордости — только безмерная усталость.

«Тени, которые вы видели, слились в «сонм мстительных душ» — это полное злобы и ненависти создание приходит в наш мир, когда огромное количество людей погибает мучительной смертью». Трибун кивнул в направлении далёких Канн. «Сегодня как раз такой день, и в историю он войдёт как одно из величайших поражений Рима».

Прежде чем продолжить, трибун внимательно осмотрел героев. «Моё имя трибун Антоний Септим Аврелий. Люди, которых вы видите, служат в разных легионах. Но я имею право освобождать их от обычных обязанностей для выполнения особых миссий. Сегодня… нас стало меньше, поэтому нам нужны новые бойцы, которые не будут визжать от ужаса, если столкнутся с чем-то вроде того, что вам довелось увидеть. Заставлять вас не буду — выбор за вами».

Офицер направил лошадь в сторону, но затем, будто собравшись с мыслями, указал на восток. «Сейчас уцелевшие собираются в Канузии, вон там. Если получите письмо или записку со знаком заходящего солнца, знайте, что это от меня».

КАНУЗИЯ

Герои вместе с остальными выжившими добираются до Канузии — города, обнесённого высокими стенами. Им разрешают отдохнуть и восстановить силы, пока в сенате занимаются

перераспределением людей в пострадавших легионах и спорят о том, кому вести армию в следующий (скорее всего, провальный для римлян) бой.

Если кто-то из персонажей ещё не достиг ранга десятника, то теперь становится им.

В течение нескольких следующих месяцев победы Ганнибала убеждают некоторые италийские провинции перейти на его сторону и «освободиться от гнёта Рима». Вы можете в течение нескольких последующих встреч разыгрывать свои или созданные при помощи «Конструктора» приключения. Легионерам придётся обучать только что рекрутированных в их контуберний солдат и патрулировать город либо защищать от набегов карфагенских мародёров продовольственные склады от Канузии до Рима.

Пока персонажи выполняют возложенные на них обязанности, множатся слухи о сошедших с ума людях, внезапно нападающих друг на друга, — прямо как на холме после битвы у Канн. Что это — результат сильнейшего нервного перенапряжения солдат или те же злые духи, всё ещё зверствующие в Апулии? Если герои начнут расспрашивать очевидцев, им ответят, что обычная ссора переросла в поножовщину, к которой присоединялись всё новые и новые люди. Никто не видел никаких теней (сонмы мстительных душ видны только краткое время после своего появления — или когда их изгоняют).

Когда вы будете готовы и все в вашем отряде получат ранг *закалённый*, Антоний Аврелий снова свяжется с вами.

Заходящее солнце

Наступает ночь, солдаты отдыхают, но к ним подходит центурион. Ему приказано отправить контуберний ваших героев в лагерь трибуна, разбитый неподалёку от города. Центуриону явно не нравится такое вмешательство, но выбора у него нет, приходится подчиняться. В приказе чётко сказано, что явиться должен весь контуберний.

Небольшой лагерь трибуна Аврелия находится в километре от Канузии. Антоний греется у костра рядом со своей ничем не примечательной палаткой. Неподалёку стоит повозка. Чуть поодаль заняты своими делами двое из уже знакомых персонажам легионеров, а также жрец и четверо рабочих.

«Приветствую, друзья. Рад видеть вас в добром здравии, несмотря на громадные потери, которые понёс наш великий Рим за последние недели, — трибун откусил от зелёного яблока, посмотрел на героев и продолжил: Нам нужна ваша помощь. Вы, вероятно, думали, что увиденный вами сонм мстительных душ исчез после расправы над нумидийцами. К сожалению, это не так: он всего лишь разделился на многочисленные сонмы поменьше. Мы узнали, что обычная сталь их не берёт, противостоять им может только оружие павших при Каннах. Если хотите, можете захватить побольше такого оружия и помочь нам расправиться с тварями, превратившими жизнь мирных жителей в кошмар».

Если персонажи соглашаются помочь, Аврелий подзывает их поближе и показывает им простую карту местности. К северу от Канн обведённым в кружок красным крестом помечены то ли холмы, то ли крестьянские земли.

«Одна из продовольственных подвод Ганнибала спрятана среди этих холмов. Её не слишком-то охраняют, потому что ни трофеев, ни еды, ни воды там нет. Зато есть оружие и доспехи наших убитых солдат. Захватите этот обоз и принесите нам как можно больше гладиусов. После этого я покажу вам, где пустить их в дело».

Когда герои прибывают на место, они обнаруживают, что осталась всего одна повозка — остальные уехали. Вокруг неё хлопочут италийские работники, меняют колесо. Неподалёку стоят карфагенские солдаты, ждущие, когда можно будет сопроводить повозку в один из захваченных Ганнибалом городов. Если персонажи будут медлить, колесо успеют заменить — и повозка отправится на юг. Если они отправятся в погоню, то путь им преградят солдаты противника.

- **Карфагенские солдаты (10):** см. «Фалангит», стр. 91.

Внушение

Захватив повозку, легионеры убеждаются, что в ней действительно гладиусы из Канн. По возвращении в лагерь трибун осматрива-

ет мечи и вручает по одному гладиусу каждому из солдат вашего контуберния.

«Сонмы мстительных душ — не единственные злобные создания в мире. Мы думаем, если эти клинки могут уничтожить этих тварей, то и остальных тоже смогут. Используйте эти гладиусы во благо. Берегите их. Вам они обязательно понадобятся в будущем И ещё кое-что, — трибун зашёл в свою палатку и вскоре вернулся с кожаной сумой. Внутри неё были каменные подвески на кожаных шнурах.

Эти медальоны очень, очень древние. Наденьте их, они дадут вам защиту от этих… существ,.. терзающих нашу родину. Берегите эти реликвии. Если вам посчастливится доживать свои дни в мире и покое, передайте их своим детям, чтобы те тоже были в безопасности. А если кто-то из ваших товарищей встретит более суровую кончину, обязательно снимите с них медальоны и передайте их таким же, как мы. Сейчас, к моему сожалению, у меня их много, но так бывает не всегда».

Подвески медальонов сделаны из полированного камня, на поверхности которого выгравировано заходящее солнце. На ощупь они оказываются тёплыми, кое-где на них видны запёкшиеся капли крови. Свойства медальонов описаны в разделе «Дары Аврелия».

Горящее ненавистью сердце

Пришло время применить новое оружие. Трибун Аврелий вновь развернул карту и отметил маршрут.

Цель вылазки — усадьба в нескольких километрах к северу. Аврелий предупредил, чтобы отряд по пути не попадался ни мародёрствующим карфагенянам, ни римским патрулям. Он также настоятельно вам советовал никому не рассказывать ни о задании, ни о существовании тварей, на которых вы теперь охотитесь. *«Страх делает их только сильнее»*, — сказал трибун.

В усадьбе четыре каменных дома, обширные поля, несколько загонов для овец и коз. Местным крестьянам не так давно разрешили вернуться домой, т. к. карфагеняне направляются на юг. Аврелий уверен, что один-два сонма душ обязательно нападут на плохо защищённое поселение.

Задача легионеров довольно проста: защитить крестьян и уничтожить сонмы мстительных душ, которые, скорее всего, появятся через пару часов после заката. Благодаря каннским клинкам герои могут видеть злобных духов и наносить им урон.

Победив, отряд обнаруживает, что трибун Аврелий уехал. Герои возвращаются в свой легион и на протяжении следующих месяцев принимают участие в сражениях на востоке Италии.

- **Сонмы мстительных душ (2):** см. стр. 101.

Колдун Ганнибала

Карфагеняне тоже заметили жутких существ, появляющихся после кровавых битв.

Ганнибал, великий полководец, никогда не упускающий таких возможностей, поручил Анисию, одному из жрецов Баала, разузнать правду о духах, вселяющихся в солдат и заставляющих их убивать друг друга. Анисий верил, что сможет управлять сонмами, поэтому ждал очередного массового сражения, спровоцированного Ганнибалом, чтобы начать эксперименты.

Спустя некоторое время жрец пустился в странствие по периферийным италийским провинциям с небольшим отрядом наёмных убийц, пытаясь вызвать и подчинить тени умерших.

В отряде жреца была и его личная охрана, в которую он отобрал нумидийских копейщиков с душами тёмными, словно бездна. Одеты они в чёрное и бордовое — цвета Рогов Баала, благодаря чему их сложнее заметить в темноте.

Смертоносные опыты

Следующие несколько недель Анисий колесит по Италии, захватывая рабов, крестьян, каторжников и всех, кто попадётся на пути — и предаёт их смерти. Затем жрец тёмного культа произносит над трупами заклинания из древних финикийских свитков, а себя и своих подельников защищает от пагубного воздействия магическим кругом из соли.

Вскоре после выполнения очередного задания герои получают послание, запечатанное символом заходящего солнца. Подписана она трибуном Аврелием.

Кто-то тайно путешествует по окраинам нашей провинции, захватывает и убивает людей. Жертвы совершенно разные: от рабов и крестьян до римских легионеров, пленённых в Каннах.

Ваш легат согласился дать вашему контуберниюдвухнедельный отпуск. Поставьте патрули на окраинных дорогах, начиная с владений Туллия в четырёх километрах к северу от Канузии, где вы расправились с духами. Узнайте, кто стоит за убийствами, и остановите его, если сможете. Я свяжусь с вами, когда вы вернётесь.

— Трибун Антоний Септим Аврелий

Владения Туллия состоят из пяти каменных домов, трёх домов поменьше, склада и загона для скота. Животных давно нет, так же, как и людей.

В центре угодий уже 3–5 дней лежит дюжина трупов. Восемь тел принадлежат крестьянам: пять мужчин, две женщины и маленький мальчик. Ещё четверо похожи на легионеров, только без доспехов. Тела уже начали разлагаться, но при осмотре вы обнаруживаете странные символы на их коже, похожие на финикийские. Никто из вас, скорее всего, не знает этого языка. Если вы найдёте переводчика, он скажет, что означают письмена:

Да пылает безгранично твоя ненависть!

Да пробудит жажда мести к жизни твой беспокойный дух!

Прииди, о тень, уничтожь врагов злобой, что наполняет твоё мёртвое сердце!

Неподалёку, между одним из домов и складом, вы видите следы белого порошка, образующие полустёртый ветром круг диаметром около полуметра. Если кто-то решит попробовать его на вкус, то поймёт, что это соль.

Дары Аврелия

Эти медальоны были созданы ещё до того, как волчица вскормила Ромула и Рема на берегу Тибра. Знак заходящего солнца символизирует Сумеречный легион — тайное общество, основанное ещё более засекреченными Сынами Соломоновыми.

Медальоны дают тем, кто их носит, следующие преимущества:

- +2 к проверкам *храбрости* в схватке со сверхъестественными существами (но не в сценах массовой кровавой резни),
- +2 к *стойкости* против атак сверхъестественных существ или магических заклинаний (складывается с другими чертами, дающими схожее преимущество).

Священные клинки

Гладиусы, полученные легионерами в деревне, обладают магической силой и могут ранить существ, остающихся невредимыми при атаке обычным оружием. При помощи этих клинков легионеры могут бороться с сонмами мстительных душ, призраками, бурями ярости и другими нематериальными созданиями.

В поисках смерти

Ваш контуберний может свободно перемещаться по провинции, разыскивая убийц и другие места массовой резни, расспрашивать местных жителей, не случалось ли в последнее время чего-либо странного. Некоторые жители могут ответить, что однажды ни с того ни с сего стали яростно драться друг с другом (это свидетельствует о воздействии сонмов), но больше никакой важной информации добыть не удаётся. Анисий со своей шайкой очень осторожен: передвигаются они ночью и тщательно следят, чтобы ни свидетелей, ни выживших после ритуалов не оставалось.

Пусть герои ежедневно совершают групповую проверку *общедоступных знаний* и используют таблицу, приведённую ниже.

- **Провал:** ваш контуберний наткнулся на вражеский отряд разведчиков. Воспользуйтесь таблицей «Размер вражеской силы» из «Конструктора приключений».
- **Успех:** ничего стоящего вы не находите.

- **Подъём:** вы обнаружили ещё одну виллу, поселение, таверну или одиноко стоящий дом. Там в кучу свалены трупы, как и в других местах. Часть погибших — местные жители, а какие-то, вероятно, из лагеря карфагенян (пленники или рабы).

РОГА БААЛА

Когда герои обнаружат третье место бойни, они начнут приблизительно понимать, по какому пути движется противник, а также вычислят, что убийцы наносят удар в самое тёмное время суток (около часа пополуночи). Если это произойдёт до того, как две недели «особого задания» истекут (если вы не успеете, Главнокомандующему придётся отослать вас обратно в легион), персонажам может посчастливиться обнаружить жреца Баала с приспешниками. Выглядят они жутко: с ног до головы в чёрном, на чёрных конях, лишь белые черепа украшают их тёмные щиты и доспехи. Анисий, окружённый верными нумидийцами, читает по звёздам благие и дурные предзнаменования.

В ночь, когда их обнаружили, карфагеняне везут повозку с пятью истощёнными до неузнаваемости римскими рабами.

Вам решать, что предпримут герои. Если персонажи не на лошадях (а это, скорее всего, так), остановить всадников будет довольно сложно. Лучше расставить ловушки или соорудить препятствие, чтобы враги не смогли пройти обратно.

Пусть ваш лидер совершит проверку *стратегии*. При успехе он найдёт узкое место, которое всадники не смогут объехать.

Этой ночью Анисий замышляет убить пастухов, которые собираются на границе своих пастбищ. Если дать карфагенянам проехать, на следующее утро эти пастухи и римские рабы будут найдены мёртвыми.

- **Анисий:** см. ниже.
- **Элитные нумидийские копейщики-всадники (10):** см. «Фалангит», стр. 91. Их лидер — *дикая карта*, он обладает чертами *командный голос* и *боевой пыл*.

АНИСИЙ

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d4, запугивание d10, внимание d8, вера d10, маскировка d8.
Харизма: –6;
Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.
Изъяны: любопытство, клятва (крупный — служение Моту (божеству смерти) и Карфагену).
Черты: мистический дар (чудеса), новые силы, пункты силы.
Силы: доспех, экзорцизм, ночное зрение, полиглот, рассеивание, смятение, тьма, ужас.
Пункты силы: 20.
Снаряжение: серп (сила + d4), лошадь.

НУЦЕРИЯ

Ганнибал начинает терять самообладание. Римляне снова вернулись к стратегии Фабия, а города-государства не желают «быть освобождёнными», на что так рассчитывал полководец. Под давлением Анисия (или того, кто придёт ему на замену) Ганнибал решает стереть с лица земли Нуцерию, город, который уже осаждён карфагенянами.

Анисий предвкушает бойню, так как знает, что это позволит ему призвать несколько сонмов мстительных душ, и верит, что раскрыл секрет управления злобными созданиями и сможет натравить их на врагов Карфагена.

На холме в центре Нуцерии стоит башня, от которой во все стороны распростёрся город. Войска Ганнибала уже захватили башню и окружили весь город. Нападение застало местных жителей врасплох, в городе начался голод — через пару дней защитники сдадутся. Ганнибал уже решил, что сразу после этого позволит своим солдатам уничтожить всех выживших, чтобы преподать урок остальным городам, не желающим подчиняться воле Карфагена, — и чтобы Анисий получил резню, о которой так мечтает.

ОТВЛЕКАЮЩИЙ МАНЁВР

Местный военачальник Маркелл не может прийти Нуцерии на помощь, т. к. его войско только что с трудом отбило соседний город Нолу. Но трибуну Аврелию (вероятно, при помощи ваших персонажей) стало известно, что Ганнибал и Анисий планируют призвать несчётное количество злобных сонмов на Алузию, когда Нуцерия падёт.

Пока Маркелл медлит, трибуну Аврелию (благодаря могущественным союзникам в сенате) выделяют легион солдат и такое же количество лучников. Аврелий надеется отвлечь основные силы Ганнибала на себя, позволив героям пробраться в башню и убить жрецов Баала и их приспешников. Аврелию также стало известно, что жрецы тёмного культа собрали огромную библиотеку запретных книг и свитков, поэтому Сумеречный легион приказывает сжечь её. Не захватить, а именно сжечь.

Аврелий готов рассмотреть другие планы, т. к. описанный выше, скорее всего, приведёт к огромным потерям. Трибун также не против передать бразды правления войском более подходящему кандидату, если у кого-то из ваших персонажей есть соответствующие навыки.

В случае, если какой-либо из этих планов сработает, силы римлян и карфагенян сойдутся в массовом сражении, а ваши герои смогут штурмовать башню, убить Анисия и его охрану и сжечь библиотеку. Вряд ли представится более подходящий момент для расправы над жрецом, особенно до падения Нуцерии.

Местных жителей спасти не удастся — войско Ганнибала слишком большое. Но если вы остановите Рога Баала, умершие хотя бы не превратятся в злобных духов и не убьют ещё большее число людей.

СРАЖЕНИЕ

У войска Ганнибала 10 жетонов, у Аврелия всего 3. Цель трибуна — продержаться как можно дольше, чтобы герои смогли взять башню Анисия.

Ганнибал обладает *стратегией* d12+2 и чертами *искусство войны* и *боевой клич*. Аврелий — *стратегией* d6.

Римляне совершают первую проверку с преимуществом +4, а вторую с +2, т. к. нападают под покровом ночи. Карфагеняне же первую проверку совершают со штрафом −3, т. к. местные жители гораздо лучше знают окрестности, а это может сыграть решающую роль при схватке в темноте.

Римляне также в течение первых двух раундов теряют на 1 жетон меньше, чем обычно, т. к. наносят точечные удары (это может сократить потери до нуля).

Когда римляне лишатся всех жетонов, их строй будет рассредоточен и им придётся отступить.

Главнокомандующий будет учитывать все модификаторы, которыми могут обладать персонажи. Если им каким-то образом удастся добраться до ещё одного легиона (или другого вида войск схожего размера), они получат дополнительный жетон.

Штурм башни

Герои могут взять с собой не больше двух контуберниев легионеров или наёмников, иначе рискуют привлечь внимание карфагенских войск.

Первый раунд массового сражения длится полчаса. Если планы не изменятся, героям нужно начать штурм башни в конце первого раунда. При этом большинство войск покинет окрестности башни, защищать которую снаружи останется всего 20 обычных копейщиков.

После схватки с ними начинается второй раунд массового сражения — на первом этаже, третий — на втором и последний — на крыше, с самим Анисием.

Внутри башни находятся десять элитных нумидийских копейщиков. На крыше — Анисий собственной персоной, три прислужника и командир нумидийских наёмников.

Чтобы не пустить римлян в башню, карфагенские копейщики строятся у входа. Нумидийская элита запирает дверь нижнего этажа на засов и занимает боевые позиции внутри. Анисий, его телохранитель и три прислужника ждут (наготове) у запертого люка на крыше. Все пути отступления отрезаны, поэтому пощады никто не ждёт.

- **Анисий:** см. стр. 112.
- **20 карфагенских копейщиков:** см. «Фалангит» на стр. 91. Один из них — *дикая карта* с лидерской чертой *воодушевление*.
- **10 элитных нумидийских копейщиов:** см. «Ветеран» на стр. 88. Один из них — *дикая карта* с лидерской чертой *держать строй!*.
- **Рога Баала (3):** см. «Заклинатель» на стр. 90. Каждый может пользоваться заклинаниями *стрела* и *ужас*, у каждого есть 10 *пунктов силы*.

Финал

Без вмешательства героев сонмы мстительных душ разнесут Италию в клочья, сенат потеряет доверие граждан и множество городов-государств перейдёт на сторону Карфагена. Это повлечёт за собой цепочку событий, из-за которых Карфаген выйдет из Пунических войн победителем и главной сверхдержавой Средиземноморья. А Рим останется на задворках истории.

Конечно, более вероятно, что Рим продолжит убивать жрецов Баала и подтачивать могущество культа, пока Рога не станут совершенно бесполезными в бою.

Карфагенская армия будет истощена, когда Сципион Африканский, недавно победивший брата Ганнибала в Испании, начнёт захват Африки, тем самым вынуждая «Кошмарный сон Рима» покинуть Италию. В результате битвы при Заме Сципион вынудит Карфаген запросить мира.

Последние оставшиеся в живых и потерявшие всякую надежду жрецы Баала усеют поля вокруг Карфагена трупами, готовые превратить их в сонмы мстительных душ, как только приблизится вражеская армия. Предупреждённая с вашей помощью Сумеречным легионом римская армия предпримет необходимые меры. По окончании Третьей Пунической войны римские захватчики посыплют руины Карфагена солью, избавляясь от последних затаившихся в земле злобных духов.

КРОВАВЫЕ ГОРЫ

Вторжение в Дакию, 101 г. н. э.

На момент начала кампании (осенью 101 года) Домициан уже несколько лет воюет с самонадеянными даками. Герои служат в X Парном легионе, одном из тринадцати легионов, которые император Траян направил в Дакию. Вашим персонажам приходится участвовать в мелких стычках, вдали от основных сражений. Вскоре вы узнаёте, что местные жители обратились к тёмным силам в попытке защитить свой дом и избавиться от налётчиков. Ради безопасности Рима, во славу императора или просто чтобы спасти собственные шкуры, вам придётся найти и уничтожить источник зла.

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СОБЫТИЙ

Игровые встречи	Приключение
1	Дакийское золото
3–5	Конструктор приключений
1	Холодное прикосновение смерти
1	Одинокая застава
2–3	Конструктор приключений
1	Культ Митры
3–5	Конструктор приключений
1	Адамклиси

ДАКИЙСКОЕ ЗОЛОТО

Основные войска римлян должны столкнуться с дакийцами у Тапы, недалеко от места битвы двадцатилетней давности. Сражение вот-вот начнётся — и Траян принимает меры, чтобы не позволить местным жителям выжечь за собой землю и разрушить золотоносные шахты. Армия высылает отряды, задачей которых становится защита колодцев, продовольственных складов и шахт. Ваш контуберний вместе с ещё одним получает подобное задание, пока остальные солдаты готовятся к схватке с противником. Центурион Крисп выступает перед вами с такими словами:

«Легионеры, подойдите. Вы не будете участвовать в грядущей битве. Легат уверен, что местные забьют скот, отравят колодцы и спрячут от нас своё драгоценное золото, пока мы боремся. Чтобы не допустить этого, мы высылаем патрули.

Вас выбрали, чтобы защитить шахту на вершине вон того холма, — центурион показывает на неприметную вершину на севере. Обезвредьте охранников и захватите шахту. Золота на верху шахты, конечно, быть не должно, но если увидите его, не смейте прикасаться! Это собственность императора, и укравший у него будет жестоко наказан».

Если один из ваших персонажей десятник, ему будет поручено возглавить отряд. Если никто из вас ещё не достиг такого ранга, Крисп временно назначит одного из вас ответственным.

МОСТ

К северной шахте ведёт извилистая тропинка, теряющаяся из виду в поросших лесом горах. Чем выше вы поднимаетесь, тем холоднее становится осенний воздух.

Поход занимает два часа, поэтому каждому персонажу необходимо будет совершить проверку *выносливости*, а статистам вашего и другого контуберния — *групповую проверку*. При провале персонаж получает уровень *усталости*.

Из долины внизу время от времени доносятся звуки ожесточённой битвы, но ничего толком разглядеть не удаётся. За спиной героев громадная римская армия, поэтому чувствовать себя вы можете достаточно уверенно, хотя пессимисты и могут выразить сомнения, ведь именно здесь пару десятилетий назад легионы потерпели жестокое поражение.

Когда вы наконец добираетесь до цели, день близится к концу, к тому же надвигается буря. Путь к шахте преграждён каменным мостом, вдоль которого стоят десять даков, вооружённых традиционными серповидными мечами — фальксами. За их спинами расположились шестеро стрелков с короткими луками; в колчане каждого из них по дюжине стрел. Эти солдаты не знают латыни, а римляне вряд ли владеют дакийским или фракийским, поэтому переговоры, скорее всего, ни к чему не приведут. Героям придётся пробиваться силой. Один из вас командует двумя контуберниями.

Это отличный повод использовать миниатюры и проверить тактические способности героев.

- **Дакийские воины (10):** см. «Солдат», стр. 90. Вооружены фальксами. Их предводитель — *дикая карта*, обладающая чертами *командный голос* и *воодушевление*.

Если фортуна улыбается римлянам, им удаётся захватить шахту, оставить там несколько охранников и отправить пленников на допрос в лагерь. Если нет, выжившим придётся отступать. Защитники не будут преследовать римлян, их задача — охранять шахту.

При осмотре удаётся обнаружить лишь забытые в спешке кирки, лопаты и вёдра. Золотоносные жилы глубоко внизу и просто так до них не добраться. Тем не менее агенты Траяна готовы «рекрутировать» местных для работы в шахте.

Зима близко

Траяну в Тапе сопутствует успех. Месть за события 88 года наконец свершилась. Даки, посчитавшие бурю плохим предзнаменованием, отступают, преследуемые римским войском. Но близится зима, и Траян понимает, что легионерам не пережить её в суровом горном климате. Поэтому военачальник приказывает разбить лагерь в долине внизу, дабы хорошо подготовиться к продвижению на столицу с наступлением весны.

Холодное прикосновение смерти

Децебал — царь дакийцев — неустанно шлёт в римский лагерь соглядатаев. Они оцепляют горы, чтобы шпионить за легионами и сразу же докладывать о любой активности римлян. Всё чаще римским солдатам поручают зачистку холмов от этих непрошеных гостей.

Во время одного из подобных патрулей персонажам (без статистов контуберния) поручено избавиться от местных, наблюдающих за легионерами с горного утёса. По пути к нему солдаты проходят по невысокому каменному мосту через холодную речушку. Вода в ней свежа и прозрачна — это отличное место для привала. Персонажи останавливаются, чтобы передохнуть и наполнить бурдюки. Пока ничего не происходит, но на обратном пути обязательно произойдёт. На утёсе действительно затаилась пара дакийских соглядатаев. Они слышат приближающихся легионеров и пытаются скрыться, но безуспешно. Все пути отхода отрезаны и единственный способ избежать плена — спрыгнуть с обрыва. Шпионами оказываются двое юношей 18–20 лет от роду, одетых в тёмные плащи (дабы проще было спрятаться среди камней). На латыни они не говорят, к тому же шпионам ясно, что вооружённых легионеров им не одолеть, поэтому, если римляне окажут давление, дакийцы, скорее всего, спрыгнут и разобьются.

Сцена необходима для того, чтобы показать, насколько местные боятся римлян — это очень важно для понимания грядущих событий.

Замёрзший

До пути обратно в лагерь солдаты (вне зависимости от того, удалось ли захватить шпионов в плен) вновь пересекают холодную реку. Но за время их отсутствия в потоке скопилось немалое количество бурелома. Останки поваленных деревьев преграждают воде путь — речка вышла из берегов и заливает низенький мост. Если кто-то из героев пройдёт проверку *общедоступных знаний*, то поймёт, что мост долго не выдержит. Его потеря не станет слишком сильной помехой для римских обозов, но всё же вы можете её предотвратить, убрав бурелом и не дав мосту разрушиться под напором воды.

Легионеры ни за что не станут рубить ветки своими гладиусами, поэтому придётся вытаскивать бурелом из реки. В процессе расчистки герои обнаруживают в реке труп, застрявший среди обломков. Тело принадлежит дакийскому аристократу.

На нём одежда офицера: шлем и оружие унесло течением, но добротный тяжёлый нагрудник и драгоценности (несколько колец и золотой медальон на металлической цепочке) могут оказаться достаточно ценными.

Сцена удастся лучше всего, если герои поверят, что им посчастливится найти важную для империи информацию или хотя бы разжиться трофеями. Как только кто-то из персонажей пытается снять с тела дакийца что-либо ценное, офицер внезапно приходит в себя и хватает вора.

Замёрзший труп: *дикая карта*, разновидность оболочки, см. стр. 98.

Отрицание

Дакиец действительно замёрз настолько, что был неотличим от трупа. Не склонные верить в мистику солдаты могут решить, что офи-

цер свалился в реку сверху по течению, потерял сознание, но был ещё жив, когда его нашли римляне, поэтому пришёл в себя, когда почувствовал, что к нему прикоснулись.

Если отряд доложит о происшествии центуриону Криспу, тот только хмыкнет и ничего не скажет, но тем не менее пошлёт весточку жрецам Митры, как ему было велено поступать в подобных случаях. Если герои не доложат, то пусть кто-то поделится странным происшествием со статистом из легиона, чтобы информация так или иначе распространилась. Культу Митры крайне важно узнать об этом, поэтому, Главнокомандующий, сделайте всё возможное, чтобы это произошло, даже если понадобится некоторое время.

КУЛЬТ МИТРЫ

Через несколько недель после событий на мосту, как только на лагерь спускается ночь, контуберний посещает пожилой жрец. Он не прочь разделить с солдатами бутылочку римского вина, сидя у костра.

Имя нежданного гостя — Эпиктет, он жрец Митры и, конечно же, член Сумеречного легиона.

«Пожалуйста, угощайтесь вином. Оно хорошо выдержано и отлично согревает в такую холодную погоду. Извините за прямоту, но мне сказали, что вы недавно столкнулись с чем-то необычным на мосту.

Вы не будете против, если я попрошу рассказать о случившемся поподробней?».

Жрец уже и так знает, что произошло и знает, кем мог быть тот замёрзший офицер — десятки таких, как он, наводнили реки и озёра после сражения у Тапы. Легионеры по большей части не могли с ними справиться: или в панике бежали, или были убиты, когда появлялось множество подобных существ.

Вне зависимости от того, рассказывают ли герои о том, что произошло с ними, или нет, у жреца есть поручение — и проверка — для них. Эпиктет уже получил для героев освобождение от лагерных служб на день, поэтому с центурионом и легатом проблем не будет.

«Такие вещи, даже если удаётся найти им рациональное объяснение, становятся серьёзным испытанием для духа людей. В горной усыпальнице неподалёку случилось что-то похожее. Я надеялся, что такие храбрецы, как вы, могли бы разобраться с этой проблемой. С центурионом я уже договорился. Если вы не против помочь старому жрецу, то мне на день — и, возможно, ночь — понадобится несколько несуеверных солдат. За это вы получите благословение Митры и благодарность Рима».

Если герои соглашаются, Эпиктет продолжает:

«Недалеко от лагеря стоит деревушка настолько маленькая, что и названия у неё нет. Выше по склону от неё расположена гробница. Нам донесли, что местные жители оставляют там подношения, утверждая, что таким образом призывают духов умерших предков на войну с завоевателями, то есть с нами. И хоть мы и не верим, что даки способны натравить на нас привидений, но кто-то действительно убил нескольких легионеров на ближайших заставах.

Нам нужно понять, с чем именно мы имеем дело. Я собираюсь разведать обстановку в деревне и гробнице, но одному мне не справиться». Жрец опирается на посох и какое-то время размышляет. «Если что-то отвечает на молитвы даков — будь то дух или призрак — от вас потребуется загнать его обратно в царство Аида».

Жрец улыбается, почти застенчиво. «Я понимаю, что все эти разговоры о духах кажутся чушью таким матёрым воинам, как вы. Но я жрец, поэтому заслуживаю некоторых… поблажек. Надеюсь, мои скромные способности и ваша доблесть послужат друг другу подспорьем, если мы столкнёмся с чем-то необычным».

Эпиктет говорит, что вернётся на рассвете и заберёт тех, кто согласится сопровождать его. Больше всего его интересуют те из вас, кто видел замёрзшего дакийца, но жрец может взять с собой и целый контуберний, если все согласятся.

УСЫПАЛЬНИЦА

До деревни можно дойти за несколько часов, и Эпиктет отправляется на рассвете в надежде прибыть на место к полудню — задолго до темноты.

Если вы будете спрашивать, то Эпиктет расскажет то немногое, что ему известно о нападениях странных существ (или то немногое,

что захочет рассказать). Местные жители молились своим предкам в усыпальницах и гробницах, а следующей за этим ночью бывали убиты римские патрули. Некоторых солдат будто бы разрубило надвое — словно они пали от удара гигантского клинка. В других случаях смерти были ещё более странными, но Эпиктет утверждает, что не знает подробностей. В действительности же кто-то разодрал им глотки — солдаты умерли от потери крови, хотя на месте преступления её осталось подозрительно мало.

Сумеречному легиону известно, что собой представляют вампиры. Подозревают, что много поколений назад в Дакию бежало племя этих гнусных тварей. Многие из них впали в спячку и были похоронены в семейных усыпальницах, оставив инструкции потомкам, как их разбудить в случае необходимости.

Когда отряд Эпиктета прибывает, жители уже покинули деревню. Это ничем не примечательное место под седловиной горы: дюжина домишек, общие загоны для скота и внушительный водопад позади. Слева от него видны грубо вытесанные ступени, ведущие к карпатскому склепу из серого камня. Над дверным проёмом начертано имя «Тиамаркос». Увядшие цветы, мёртвый гусь со свёрнутой шеей и горстка серебряных монет лежат перед дверью. Если вы взберётесь по скользким ступеням, то заметите, что дверь не заперта. Однако очевидно, что кто-то открывал её совсем недавно.

Внутри стоит каменный саркофаг. Крышка его лежит немного криво, а на камнях видны капли крови. Местные жители после долгих споров решили вернуть к жизни своего защитника. Они полили своей крови на иссушенные губы. Существо очнулось и, мучимое зверским голодом, сожрало нескольких из призвавших его. Остальные в ужасе бежали.

Вампир — стригой — это не совсем то существо, которого ожидают увидеть игроки. Он не боится дневного света (хотя ночью монстр гораздо сильнее), его не убить, пронзив сердце оружием — осиновым колом или чем-то ещё. Информацию о стригое вы найдёте в главе «Солдаты и чудовища».

Вампир Тиамаркос проснулся меньше дня назад, поэтому более зол, чем остальные стригои, которых герои встретят позже. Он не в усыпальнице, а затаился за водопадом, где скрывающегося невозможно заметить, пока тот не нападёт.

- **Эпиктет:** см. «Жрец Митры», стр. 87. Эпиктет использует сокрушение, чтобы помочь легионерам убить вампира.
- **Тиамаркос:** см. «Стригой», стр. 102.

ПОСВЯЩЕНИЕ

После победы над стригоем Эпиктет осматривает тело и просит легионеров раздобыть масло, кремень и трут в деревенских домах. Жрец горестно смотрит на горящее тело и тихо произносит: «Это лишь начало». Костёр догорает, а Эпиктет, уверенный, что выжившие герои смогут проявить себя в грядущих схватках с тёмными силами, рассказывает о Сумеречном легионе и одаривает каждого легионера медальоном (см. стр. 111). Если у персонажа уже есть такой же медальон, доставшийся ему от предка, жрец спрашивает, как того звали и (если Главнокомандующий сочтёт это подходящим) припоминает, что когда-то слышал об исключительной храбрости этого славного воина, достойно служившего Риму.

Эпиктет разрешает обыскать деревню ради трофеев, а затем сопровождает бойцов обратно в лагерь.

ОДИНОКАЯ ЗАСТАВА

Зимние морозы крепчают, герои неделями коротают дни в смотровой башне на горе, вдали от соратников. Остальные легионеры, видимо, начали чувствовать какие-то изменения в вашем душевном состоянии, поэтому держатся от вас на всё большем расстоянии. Центурион не желает, чтобы персонажи своим постоянно подавленным настроением негативно влияли на боевой дух вверенных ему войск, поэтому отсылает вас подальше.

Дозорная башня представляет собой двухэтажное строение с бараками на первом этаже, где находится достаточно кроватей для целого контуберния, а также стол и камин. Тёплый воздух выходит через трубу. Спиральная каменная лестница ведёт вверх к массивной деревянной двери на второй этаж, в стенах которого множество прорезей для наблюдения за тропой и горами.

Солдаты проводят здесь несколько недель, периодически их посылают в патруль или на другие кратковременные миссии (создайте их, Главнокомандующий, используя «Конструктор приключений»).

От немногочисленных посетителей до вас доходят слухи о грядущем приближении армии Децебала, решившего атаковать, несмотря на морозы. Слухи верны, но Децебал направляется к Дунаю, чтобы преградить продовольственный маршрут войска Траяна.

ФАКЕЛЫ И ВИЛЫ

Проходит три недели монотонной службы, когда герои замечают группу дакийских крестьян, направляющихся к дозорной башне. Их примерно 50, одеты они в меха, а в руках держат вилы, серпы и кувалды. Смеркается, поэтому многие зажгли факелы.

Во главе процессии идёт высокий мужчина с длинными чёрными волосами, его чёрные доспехи украшены золотом, в руках — внушительных размеров фалькс. Его сопровождает дюжина дакийских воинов, так же одетых в чёрное.

Даки останавливаются в двадцати ярдах (около 18 м) от башни, и их лидер, стригой по имени Даманес, выкрикивает что-то на дакийском. Если кто-то из вашего отряда владеет дакийским или фракийским, то вот что произнёс вампир:

«Откройте дверь, римские свиньи, и я убью вас быстро. А не откроете — спалю заживо!».

Даманес не расположен вести долгие разговоры. Он мучим жаждой крови и единственное, что ему нужно, — это захватить башню и полакомиться римлянами.

Войско стригоя — могущественный противник, намного превосходящий силы героев. Башня, конечно, даёт некоторую защиту, но со временем в неё прорвутся. Есть три способа выжить в этой нелёгкой ситуации.

1) Убить Даманеса: если стригоя убьют, деревенские жители в панике разбегутся, а дакийские воины, сохраняя строй, отступят, чтобы доложить начальству о том, что кто-то из римлян способен убивать вампиров.

2) Сбежать: через люк для отходов можно пробраться вниз по горному склону. Отчаявшиеся солдаты могут воспользоваться этим путём к отступлению. Даманес не станет их преследовать — это ниже его достоинства, он лишь пошлёт за героями двадцать крестьян. Погоня вниз по горе длится 5 раундов, в проверках задействуется навык *лазания*. В случае провала персонажа

на склоне (*ненадёжная опора* для всех) догоняет d6 крестьян. Остальные герои, чтобы помочь, должны остановиться и совершить проверку *лазания*. После победы над этими крестьянами начинается новая сцена погони, если не все преследователи обезврежены.

3) Дождаться прибытия кавалерии: патруль тяжёлой римской кавалерии прибывает в самый последний момент, когда почти всех защитников башни убили. Даманес сбегает, вскарабкавшись по практически отвесной скале, словно муравей; его охрана бьётся насмерть, а крестьяне разбегаются во все стороны, только пятки сверкают.

- **Даманес (дикая карта):** см. «Стригой», см. стр. 102.
- **Дакийские воины (12):** см. «Солдат», стр. 90, вооружены фальксами.
- **Дакийские крестьяне (50):** см. «Крестьянин», стр. 87.

АДАМКЛИСИ

Дакийский царь Децебал раздобыл страницу из книги Ганнибала и совершает набеги на Мёзию за Дунаем, чтобы вынудить Траяна покинуть горы. Траян попался на уловку и начал продвигаться к Адамклиси.

Это ловушка: дакийцы собрали пробуждённых стригоев на одном из горных перевалов. Как только основные силы римлян подтянутся к Дунаю для главного сражения, с тыла на них нападут вампиры.

Эпиктет разгадал замыслы противника (возможно, благодаря отважным действиям героев) и прибыл в легион, где служат персонажи, как раз тогда, когда солдаты начали разбирать лагерь. Он подозвал легионеров, и вскоре его уже сопровождают несколько охранников. Успешная проверка *общедоступных знаний* позволит вам понять, что эти охранники — личная стража Траяна, и даже они безоговорочно подчиняются жрецу!

Вы входите в палатку самого императора Траяна. Он сидит за обычным деревянным столом рядом с небольшим красным ковром. Полководец, облачённый в полный доспех, рассматривает карту Дакии. Сразу ясно, что с таким человеком шутки плохи. Вы приветствуете его, как положено. «Встаньте,» — говорит император. «Наш добрый император один из нас,» — с улыбкой произносит Эпиктет. Траян показывает медальон, спрятанный под доспехом, и внимательно рассматривает каждого из вас.

«Эпиктет убедил меня, что эти… существа… собираются напасть с гор, как только мы нападём на Децебала. Этого нельзя допустить. Вы способны повести за собой войско, чтобы сразиться с нежитью?».

Если герои согласятся, Траян продолжает:

«Я ознакомился с планом Эпиктета и нашёл его подходящим. Возьмите легион X и когорту лучников и да пребудет с вами милость Римской империи. Даже если не сможете победить, хотя бы задержите их на время, достаточное для того, чтобы я успел разбить Децебала».

Эпиктет салютует императору и выводит легионеров из палатки, а Траян возвращается к планированию горного похода и атаки на дакийцев у Адамклиси.

ПЛАН ЭПИКТЕТА

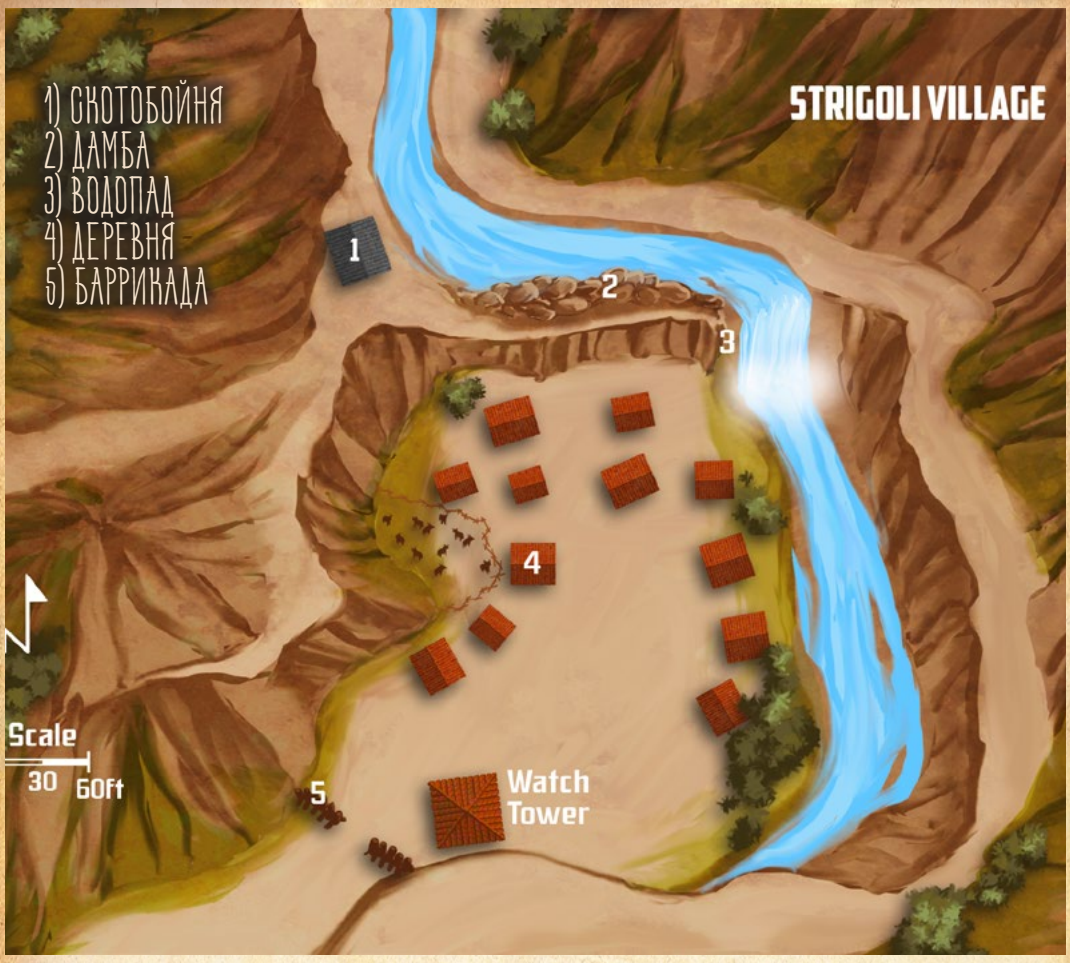
Другие подчинённые жреца вычислили расположение стригоев и начертили карту, которую Эпиктет и показывает героям, попутно объясняя план.

Вампиры в сопровождении около тысячи человек поджидают в деревне, показанной ниже. Эпиктет предлагает легионерам открыто атаковать дакийцев, пока герои с небольшим отрядом проберутся по горной тропе, местами почти отвесной и крайне сложной для прохождения. Этот путь ведёт к скотобойне местного пастуха. Перед ней есть запруда, сдерживающая горный ручей. Если легионеры разрушат запруду, им удастся затопить деревню. Потоп будет не настолько сильным, чтобы причинить реальный урон, но стригоям вода, кажется, мешает.

Вдобавок Эпиктет показывает вам кувшин и заявляет, что в нём собраны воды, благословлённые каждым римским божеством. Культ Митры считает, что если содержимое кувшина вылить в ручей, это может на некоторое время парализовать стригоя.

Эпиктет и легионеры воспользуются моментом, чтобы разделаться с врагом и обезглавить «знать». Жрец верит, что после этого остальное дакийское войско прекратит сопротивление и сдастся.

План сработает, но героям решать, воспользоваться им или переделать по своему усмотрению.



АТАКА НА ДЕРЕВНЮ

У римлян в этом *массовом сражении* 7 жетонов.

Если их ведёт статист, то он обладает *стратегией* d8. В его распоряжении артиллерия среднего калибра — катапульты и баллисты, дающие +2 к проверкам. Тем не менее вражеские укрепления, расположенные на крутом склоне налагают на проверки штраф –3 (итого –1).

У дакийцев 10 жетонов, а знатный стригой, командующий войском, обладает навыком *стратегии* со значением d10.

Разыграйте первый раунд, когда герои поднимаются по склону к скотобойне, а второй — когда уходят оттуда; затем — см. информацию ниже.

СКОТОБОЙНЯ

Подъём по горе оказался не из лёгких: склон покрыт запёкшейся кровью, старой и не слишком. Кругом кишат стаи крыс и тучи мух носятся из стороны в сторону, жужжат над ухом и пытаются укусить солдат побольнее.

Подняться придётся на 10 метров по почти что отвесной скале, поэтому большинству героев нужно пройти две-три проверки. За всех статистов, сопровождающих персонажей, совершите *групповые проверки.*

На скале множество упоров для рук, но все они скользкие от крови, поэтому на проверки *лазания* не налагаются штрафы, но и преимуществ тоже нет. Правила по лазанию вы найдёте в «Дневнике авантюриста».

На скотобойню можно забраться через дыру, в которую мясник сливает кровь забиваемых животных. Внутри не только туши овец и другого скота — стригои пользовались этим зданием как кладовкой: дюжина мужчин и женщин распростёрлась на полу небольшого помещения. Их глотки жестоко разорваны. Убийства

совершались именно здесь — доказательством тому служат брызги крови из рассечённых артерий на стенах. Что не выпили вампиры, стекло через дыру вниз по склону. Место действительно жуткое, поэтому героям нужно пройти проверку *храбрости*.

ПОТОП

Прямо перед скотобойней находится изгиб горного ручья, который до сооружения плотины тёк прямо на плато внизу. Течение потока изменили таким образом, что теперь он бежит вниз по склону дальше на востоке. Запруда сделана из камней, скреплённых глиной, и не составит особой трудности её разрушить кувалдами, которые ваш отряд предусмотрительно захватил с собой.

Тем не менее стригои оставили в горах охрану — десять стрыг (см. стр. 102) затаились на утёсе сверху. Как только герои начнут разрушать запруду, чудовища нападут.

Разрушение плотины — это *вызов судьбе*. Нужно завершить начатое, пока стригои внизу не заметят вас и не нападут. Части вашего отряда придётся рушить запруду, пока остальные борются со стрыгами. Этот *вызов судьбы* требует проверок *силы*. Каждый солдат, вооружённый кувалдой, участвует в *совместной проверке*. Для разрушения плотины вам потребуется 5 успехов в течение 5 раундов — в противном случае стригои заметят вас и атакуют. При провале в случае препятствия задание не считается непройденным, но ваши действия замечает один из стригоев, который в следующем раунде приходит на подмогу стрыгам.

Каждый раунд страсти накаляются, и *массовое сражение* становится всё более яростным. В случае *вызова судьбе* в начале каждого раунда к битве могут присоединяться всё новые действующие лица. Если римляне проигрывают, каждый раунд d4 стригоев замечают отряд и атакуют его (максимум 15).

Если римляне победят в бою, стригои будут окружены, но всё ещё полны сил. Поэтому лучше всё-таки воспользоваться планом Эпиктета.

Как только вы завершите *вызов судьбе* или воды ручья иным образом обрушатся на деревню, стригои станут медлительными (*шаг* уменьшается вдвое) и получат штраф –2 ко всем действиям, пока не выберутся из воды. Если же вам удастся вылить кувшин Эпиктета с освящённой водой в поток, стригои впадут в спячку на 24 часа.

- **Знатные стригои (10 диких карт):** см «Стригой» на стр. 102.
- **Дакийские воины (2000):** см. «Солдат» на стр. 90. Они вооружены фальксами.
- **Дакийские лучники (2000):** см. «Ауксилии (Лучник)» на стр. 85. Они вооружены короткими луками.
- **Дакийские крестьяне (6000):** см. «Крестьянин» на стр. 87.

ФИНАЛ

Если стригои победят, герои погибнут, а армия Траяна попадёт в засаду и будет атакована с флангов у Адамклиси. Завоевание Дакии будет провалено — и по миру расселятся тысячи кровожадных вампиров.

Если герои победят, стригои будут обезглавлены, а выжившие дакийцы сложат оружие и сдадутся. Траян у Адамклиси проведёт успешную атаку на Децебала, но потери будут велики — а если бы стригои остались живы и пришли на помощь дакам, то римляне точно бы проиграли.

Выжившие персонажи и Эпиктет награждаются «венком из травы» и получают продвижение по службе. Траян удостоен триумфа.

К 106 году до н. э. Траян одержит победу над Децебалом, захватив столицу Сармизегетузу, где найдёт спрятанное царём золото. Его, как и всё ценное в Дакии, конфискуют.

В течение одного поколения Дакия прекратит своё существование.

VERBA (ГЛОССАРИЙ)

Аквила — орёл, золотой знак легиона (aquila — aquilae).

Аквилифер — знаменосец легиона (aquilifer — aquiliferi).

Ала — конный отряд или когорта ауксилиев (ala — alae).

Ауксилии — иноземные наёмники, служащие во вспомогательных войсках римской армии (auxilium — auxilia).

Бестия — зверь или чудовище (bestia — bestiae).

Велит — легковооружённый застрельщик; также гладиатор с метательным копьём, привязанным к руке (veles — velites).

Гладиатор — раб, обученный различным боевым искусствам, чтобы сражаться на арене для развлечения римских граждан (gladiator — gladiatores).

Гладиус — короткий меч легионеров, использовался для нанесения колющих и режущих ударов (gladius — gladii).

Гопломах — тяжеловооружённый гладиатор в полной броне, в бою пользующийся коротким копьём и гладиусом (hoplomachus — hoplomachi).

Декстер — правый, правильный, благоприятный (dexter — dexteri).

Декурион — командир конного отряда (decurio — decuriones).

Десятник — командир контуберния (decanus — decani).

Димахер — гладиатор с двумя гладиусами или двумя сиками (cimachaerus — cimacherai).

Долабра — мотыга, необходима, чтобы копать землю. Легионеры пользовались долаброй при возведении укреплений вокруг лагеря и когда копали отхожие места и могилы (dolabra — dolabrae).

Друид — галльский жрец и учитель, посвящённый в таинства религии. Друидов часто обвиняли в том, что они приносят людей в жертву своим жестоким богам (druid — druidae).

Иммунис — солдат с особыми привилегиями (immunis — immunes).

Император — глава Римской империи (imperator — imperatores).

Квинквирема — галера с пятью рядами вёсел (quinquereme — quinqueremes).

Каструм — военный лагерь, военное поселение (castrum — castra).

Клипус — овальный или круглый щит. Использовался фалангитами, пехотой ранних эпох и ауксилиями (clipeus — clipei).

Когорта — отряд из 480 бойцов (cohort — cohortes).

Контос (копьё) — длинное двуручное копьё, использовалось и пешими, и конными отрядами. Пехота некоторых германских племён использовала контос как пику (contus, kontos).

Контуберний — отряд из 8 легионеров (буквально «общий шатёр»), названный так из-за того, что солдаты контуберния жили в одной палатке во время похода (contubernium — contubernii).

Корвус — «ворон», шарнирный мостик с острым металлическим крюком на конце, использовался для взятия другого судна на абордаж (corvus).

Корона Граминея — «венок из травы», вручаемый солдату, чьими усилиями спасён легион (corona graminea — coronae gramineae).

Корона уралис — золотой «крепостной венок», которым награждался воин, первым поднявшийся на стену вражеской крепости (corona muralis — coronae murales).

Корона Навалис — золотой «морской венок». Им награждался моряк, в бою первым поднявшийся на палубу вражеского корабля (corona navalis — coronae navales).

Корона Цивика — «гражданский венок», вручался солдату, чьи действия спасли жизни его сослуживцев (corona civica — coronae civicae).

Легат легиона — или просто «легат»; командир легиона (legatus legionis — legati).

Легион — Основное подразделение римсой армии. Имеет численность примерно в 5000 легионеров (legio — legiones).

Легионер — солдат легиона (legionaries — legionarii).

Лорика сегментата — пластинчатая металлическая броня легионеров эпохи поздней республики и ранней империи (lorica segmentata — loricae segmentata).

Лорика хамата — кольчужная броня легионеров эпохи республики, а также офицеров и кавалерии эпохи ранней империи (lorica hamata — loricae hamatae).

Медик — лекарь (medicus — medici).

Милитес — римские солдаты (miles — milites).

Милитес грегариус — рядовые солдаты (miles gregarius — militis gregarii).

Милитес классикус — моряки (miles classicus — milites classicus).

Митра — персидский бог света и войны, ему поклонялись многие легионеры (Mithras).

Моритури те салютант — «Идущие на смерть приветствуют тебя!» — традиционная форма приветствия у гладиаторов (Morituri te salutant!).

Наварх — командир судна, капитан (navarchus — navarchii).

Опцион — помощник центуриона (optio — optiones).

Парма — малый круглый щит, его носили легионеры эпохи ранней республики, ауксилии и всадники (parma — parmae).

Пекунария Мульта — буквально «сокращение выплат», наказание для солдат (pecunaria multa — pecunariae multae).

Пилум — метательное копьё, с наконечником из мягкого металла, который гнётся при ударе; использовался легионерами (pilum — pila).

Пилус Приор — центурион первой центурии в когорте (pilus prior — pilus priores).

Префект — командир конного отряда ауксилиев (praefectus — praefecti).

Префект лагеря — начальник лагеря, третий по рангу в легионе (praefectus castrorum — praefecti castrorum).

Префект флота — адмирал, командир флота (praefectus classis — praefecti classis).

Примипил — командир первой центурии первой когорты; четвёртый по рангу в легионе (primus pilum — primus pila).

Примус Ордино — командир одной из центурий первой когорты (primus ordino — primi ordini).

Пугио — небольшой кинжал легионеров (pugio — pugiones).

Ретиарий — сеть, а также гладиатор с сетью и трезубцем (retiarius — retiarii).

Рим — Римская империя или республика (Roma).

Римлянин — гражданин Рима (Romanus — Romanii).

Рубикон — река Рубикон, отделяющая Галлию от Рима, её могут пересекать только генералы, приглашённые сенатом или императором (Rubicō).

Сигнум — знамя центурии (signum — signa).

Сигнифер — знаменосец центурии (signifier — signiferi).

Сика — длинный серповидный кинжал (sica — sicae).

Синистер — левый, также неблагопрятный и ошибочный (sinister — sinistri).

Скорпион — лёгкая баллиста (scorpio — scorpiones).

Скутум — большой прямоугольный щит легионеров (scutum — scuta).

Спата — широкий меч кавалерии эпохи республики и ранней империи, а также легионеров поздней империи (spatha — spathae).

Спекулятор — шпион или разведчик (speculator — speculatorii).

Тессера — военные позывные; также название игральной кости или кубика (tesserae — tesserae).

Тессерарий — командир стражи, третий по рангу в центурии (tesserarius — tesserarii).

Тестудо (черепаха) — боевое построение, при котором солдаты первого ряда держат щиты перед собой, а остальные над собой — таким образом создаётся почти полная защита (testudo — testudines).

Трибун — военный трибун, обычно штабной офицер (tribunus — tribuni).

Трибун-латиклавий — старший трибун легиона, второй по рангу (tribunus laticlavius — tribune laticlavi).

Трирема — галера с тремя рядами вёсел (trireme — triremis).

Триумф — военный парад по улицам Рима в честь прославившегося генерала (triumph — triumphi).

Турма — конный отряд эпохи ранней республики, состоял из 30 человек (turma — turmae).

Фракиец — гладиатор, вооружённый сикой и щитом (thraex — thracis).

Фусцина — трезубец (fuscina — fuscinae).

Центурион — офицер во главе центурии (centurio — centuriones).

Центурион флота — офицер во главе морской центурии (centurio classicus — centuriones classici).

Эквестриан/эквит — член аристократического общества, всадник (equestrian/eques — equites).

Эксплораторы — разведчики и лазутчики (exploratores).

Якулум — метательное копьё (iaculum — iaculae).

Потусторонние войны: Рим

Авторы: Пол «Вигги» Уэйд-Уильмс, Шейн Лэси Хенсли, Теллер, Пётр Кореш, Клинт и Джоди Блэк, Адам Лойд.
Дополнительные материалы: Адам Ллойд, Джоди Блэк, Мэтт Каттер, Норм «No Relation» Хенсли, Джоэль Кинстл и Пётр Корис.
Перевод с английского: Надежда «Улыбка Кицуне» Раева.
Адаптация правил: Павел Гуров.
Выпускающий редактор: Анастасия Гастева.
Вёрстка: Герман Тихомиров, Илья Козубовский.
Графический дизайн: Аарон Эйсивидо, Майк Чейни, Шейн Хенсли.
Иллюстрации: Аарон Эйсивидо, Крис Бивинс, Майк Барнс, Джеймс Дентон, Джейсон Энгл, Бьен Флорес, Алида Саксон, Карли Сорж.

Посвящается всем воинам, прошлого и настоящего.

Версия от 02 ноября 2017.
Формат 70×100/16 (165×235 мм). Гарнитура «Arno Pro».
Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.
Поддержка игры осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.